ROMA POTENZA MILITARE

ROMA
POTENZA MILITARE

GALLIA
Caio Giulio Cesare
51 a.C.

DACIA
Traiano
107 d.C.

MACEDONIA
Lucio Mummio
146 a.C.

HISPANIA
Ottaviano Augusto
17 a.C.

PONTO
Pompeo Magno
63 a.C.

AFRICA
Scipione l'Africano
202 a.C.

EGITTO
Ottaviano Augusto
30 a.C.

CONOSCERE LA STORIA

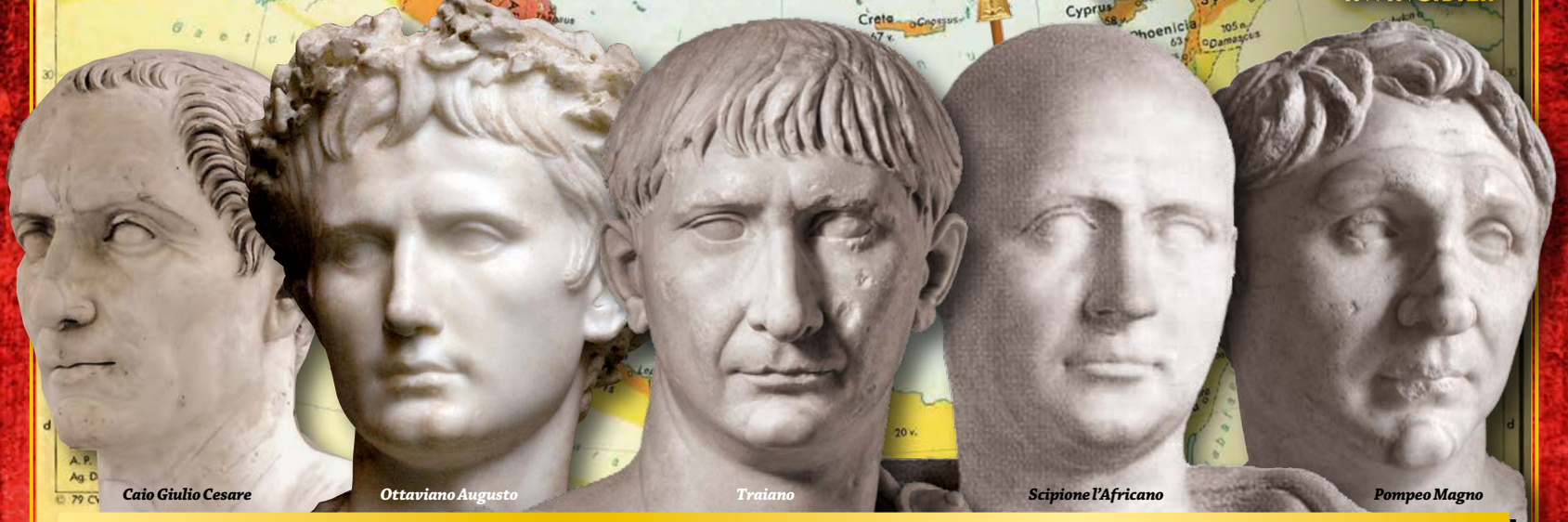
CHE MACCHINE MILITARI USAVANO?

LA CAVALLERIA ERA FONDAMENTALE?

LA TESTUGGINE ERA VERAMENTE IMBATTIBILE?

COM'ERA LA GERARCHIA MILITARE?

COSA LI RENDEVA INVINCIBILI?



Caio Giulio Cesare *Ottaviano Augusto* *Traiano* *Scipione l'Africano* *Pompeo Magno*

LE TECNICHE E LE STRATEGIE CON CUI L'ESERCITO ROMANO CONQUISTÒ IL MONDO

Sprea Editori

IN EDICOLA

Scansiona il QR Code

Acquista la tua copia su www.sprea.it/armistoria

ROMA

POTENZA MILITARE

Un susseguirsi di successi 4
Da villaggio a Impero
di Elena Percivaldi

Esercito romano 10
Il braccio armato di Roma
di Nicola Zotti

Vita da soldati 24
Legionario, dall'alba al tramonto
di Antonio Ratti

Cavalleria 38
Una cavalcata per vincere
di Antonio Ratti

Ingegneria militare 46
Il "genio" romano
di Giuseppe Cascarino

Tattiche d'assedio 54
I Romani alle porte!
di Marco Lombardi e Giuseppe Cascarino

Potenza marittima 66
La guerra navale
di Giuseppe Cascarino

Avversari 76
I nemici dell'Urbe
di Elena Percivaldi

Grandi battaglie 88
Roma contro tutti!
di Elena Percivaldi

Condottieri **110**
Nati per combattere
di Mario Galloni

Il mito di Roma **124**
Un modello da imitare
di Elena Percivaldi e Mario Galloni

DA VILLAGGIO A IMPERO

ECCO COME NEL CORSO DI MEZZO MILLENNIO ROMA PASSÒ DALL'ESSERE UNA PICCOLA CITTÀ-STATO ALL'IMMENSA CAPITALE DI UNA COMPAGINE COMPLESSA FORMATA DA TANTE CIVILTÀ

Testo di Elena Percivaldi

123RF

Secondo la tradizione, Roma nacque nel 753 a.C. come villaggio di pastori. Leggenda vuole che il suo fondatore, Romolo, fortificasse poi il colle Palatino iniziando subito una politica aggressiva nei confronti dei Sabini e delle tribù vicine, che entrarono a far parte integrante della vita cittadina formandone la società e l'esercito. Come dimostrano le prove archeologiche relative all'abitato di questo periodo, il primo insediamento non era, in realtà, un povero villaggio di pastori bensì un centro fiorente, con un'agricoltura di sussistenza e volto soprattutto ai commerci: naturale quindi che sin dall'età arcaica Roma abbia cercato di difendere il controllo del Tevere, che garantiva lo sbocco al mare, e abbia provato a espandersi ai danni delle popolazioni circostanti.

Se l'Età Regia (753 – 509 a.C.) fu, per Roma, l'epoca della costruzione e delle prime campagne militari, il periodo repubblicano fu quello del consolidamento e dell'espansione, nonché dell'affermazione come potenza egemone nel Mediterraneo. In mezzo millennio, tra il 509 e il 27 a.C., l'Urbe passò infatti da piccola città-stato a sontuosa capitale di una compagine territoriale sempre più vasta e complessa, formata da popoli e civiltà differenti e avviata a segnare in modo decisivo la storia dell'Occidente.

CONTINUE GUERRE

Dal punto di vista militare, Roma ebbe come primi obiettivi le popolazioni latine e sabine circostanti, conquistandone città e villaggi e imponendosi come potenza in ascesa sull'intero Lazio. La prima grande vittoria si concretizzò contro i Latini nella leggendaria battaglia del lago Regillo, del 499 o 496 avanti Cristo. In seguito, la giovane Repubblica riuscì a imporsi sugli Equi e sui Volsci nelle battaglie del Monte Algido (458 a.C.) e di Corbione (446 a.C.), poi batté gli Aurunci ad Ariccia e conquistò la città di Fidene nel 435 avanti Cristo. Il successo più importante fu però la presa, nel 396 a.C., della ricchissima città etrusca di Veio, grazie alla quale Roma non solo si accaparrò un enorme bottino, ma segnò un punto importante nella sua corsa verso la leadership nell'Italia centrale.

Nei decenni successivi anche gli altri centri dell'Etruria – da Tarquinia a Cerveteri, da Perugia ad Arezzo – avrebbero ceduto all'incalzante pressione di Roma, segnando il tramonto della civiltà etrusca che sarebbe stata assimilata definitivamente nell'89 a.C. con la concessione della cittadinanza romana. Questa febbrile fase di espansione si interruppe solo momentaneamente con l'arrivo, sullo scenario italiano, dei Galli, che penetrati a ondate dall'Europa centrale si erano stanziati in Pianura Padana, nell'Emilia e Romagna e fin sull'Adriatico. Nel 390 a.C. i Galli Senoni guidati da Brenno, dopo aver sconfitto le legioni romane sul fiume Allia, piombarono sulla città sguarnita e la saccheggiarono, mandandone in fumo gli archivi: una circostanza che spiega, tra le altre cose, perché, per gli stessi storiografi romani, il periodo arcaico fosse noto solo in maniera frammentaria e dunque abbia costituito terreno fertile per miti e leggende. La città dovette riprendersi in fretta dal trauma subìto per fronteggiare il pericolo rappresentato dai Sanniti, i quali a loro volta stavano estendendo il loro raggio d'azione nell'Italia centro-meridionale. Ne scaturirono ben tre guerre al termine delle quali, nel 290 a.C., Roma si trovò padrona di buona parte del Mezzogiorno, eccezion fatta per le colonie della Magna Grecia, che ancora mantenevano una loro florida autonomia. Eliminata la concorrenza sannita, Roma poté puntare l'obiettivo proprio contro le città italiote a cominciare da Taranto, ricchissimo centro nevralgico per i commerci nel Mediterraneo orientale. Il conflitto che ne scaturì coinvolse anche Pirro, re dell'Epiro, il quale colse l'occasione per allargare la propria sfera d'azione all'Italia e alla Sicilia e sbarcò nella penisola nel 280 a.C., portando con sé 25mila soldati e un grosso contingente di elefanti da guerra. I Romani, che non avevano mai visto i pachidermi prima di allora, subirono una disastrosa sconfitta a Eraclea (280 a.C.) e Ascoli Satriano (279 a.C.); trovarono tuttavia la forza di reagire battendo Pirro a Benevento (275 a.C.) e costringendolo a rinunciare definitivamente alle sue ambizioni sulla penisola. A quel punto Roma ebbe le mani libere per intervenire contro le colonie greche riuscendo a sottometterle.

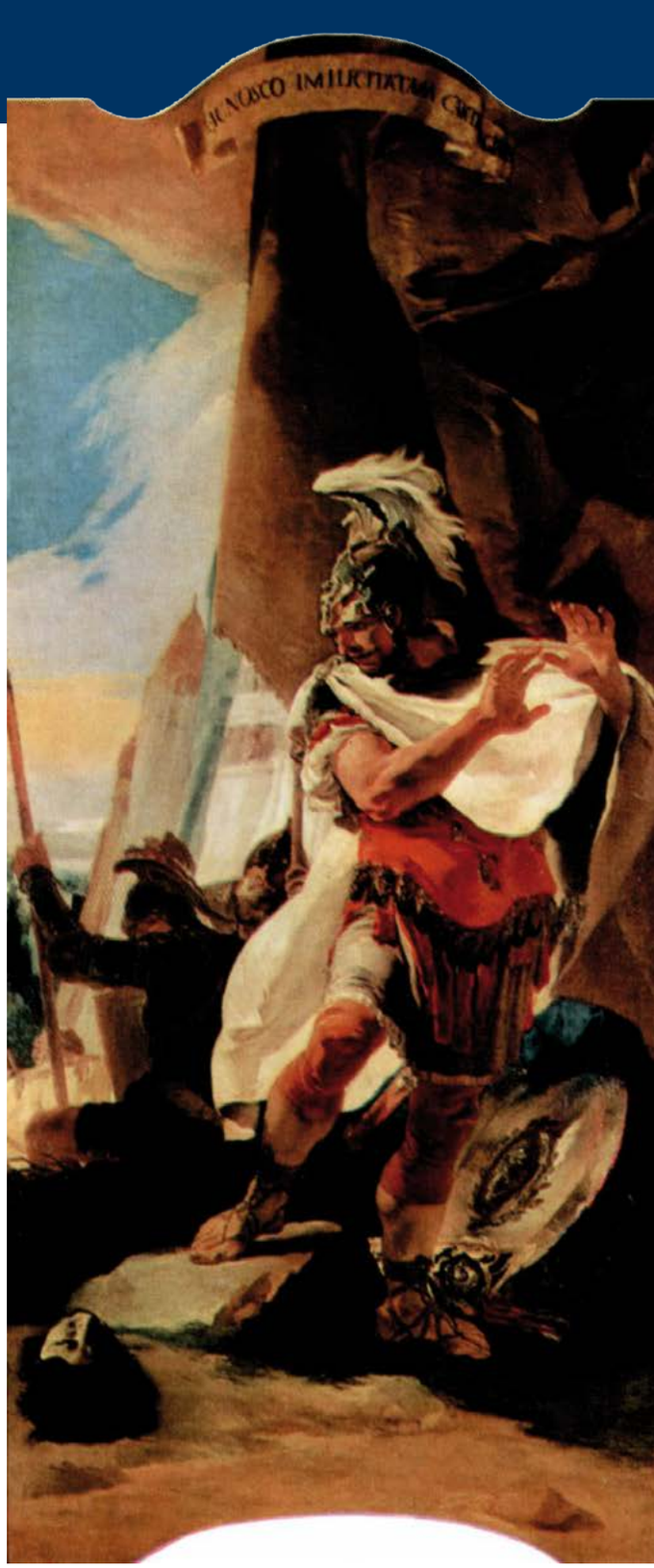
Dettaglio della statua della Lupa che allatta i gemelli esposta ai Musei Capitolini a Roma.

MIRE ESPANSIONISTICHE

Ormai padrona dell'Italia meridionale, la Repubblica volse lo sguardo al Mediterraneo occidentale per scontrarsi con chi, dopo averne estromesso i Greci, ne deteneva l'assoluta egemonia: Cartagine. Il ▶

Per Roma il **periodo repubblicano** fu quello del consolidamento e dell'espansione, nonché dell'affermazione come **potenza egemone nel Mediterraneo**

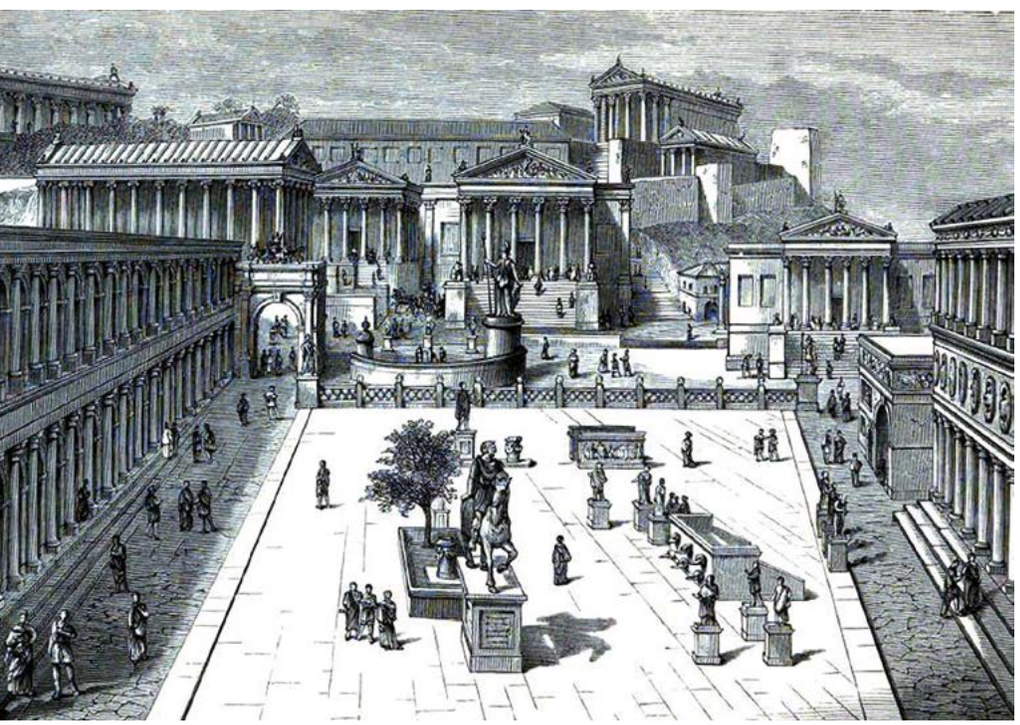
CREATIVE COMMONS



A destra, Annibale in un dipinto di Tiepolo. Fu l'uomo che fece tremare Roma. Sconfisse le sue legioni in quattro epocali battaglie. Sotto, la sigla S.P.Q.R. sta per *Senatvs PopvlvsQve Romanvs.*

CREATIVE COMMONS

Il foro romano all'epoca di Giulio Cesare in una litografia del XIX secolo.



lunghissimo e aspro conflitto tra le due potenze iniziò nel 264 a.C. e si protrasse fino al 146 a.C., quando la capitale punica fu rasa al suolo e incendiata da Scipione Emiliano. Durante le tre guerre che Roma combatté contro Cartagine, la Repubblica andò però molto vicina all'annientamento perché Annibale, tra i più grandi condottieri di tutti i tempi, dopo aver valicato le Alpi con l'esercito e un contingente di elefanti, riuscì a sconfiggere le legioni in quattro epocali battaglie: Ticino, Trebbia, Trasimeno e Canne. Ad aiutarlo in tale impresa furono i Galli, che Roma aveva da poco sottomesso in Pianura Padana, e altre popolazioni italiche. Tuttavia, anche in questo caso, la Repubblica trovò, con Quinto Fabio Massimo, la forza di reagire e, alla fine, di prevalere grazie al genio di Publio Cornelio Scipione a Zama (202 a.C.). Con l'eliminazione di Cartagine, debellata definitivamente mezzo secolo dopo, Roma poteva dire compiuta la conquista dell'egemonia nel Mediterraneo, estendendo il suo controllo anche a parte delle coste dell'Africa.

La sortita contro la capitale punica era stata in effetti la prima, per la Repubblica, fuori dai confini italiani. Uscita di scena Cartagine, Roma riuscì a impadronirsi della penisola iberica (218–219 a.C.) e poi, dopo ben quattro guerre (215-148 a.C.), a mettere le mani sulla Macedonia (il cui re Filippo V aveva per un periodo sostenuto Annibale), l'Illiria e l'Istria. Ma all'inizio del II secolo a.C. una nuova minaccia si profilò all'orizzonte: le popolazioni celto-germaniche dei Cimbri, dei Teutoni e degli Ambroni, dopo aver messo sotto scacco le legioni a Noreia e Arausio, puntavano decise verso l'Italia. A fermarle fu Gaio Mario, valoroso generale, in due epiche battaglie ad Aquae Sextiae (102 a.C.) e Campi Raudii (101 a.C.), il quale era già stato inviato con altrettanto successo su tutt'altro palcoscenico, in Africa, contro il re di Numidia Giugurta, catturato nel 105 a.C. e poi giustiziato.

Una difficile fase di lotte interne caratterizzate da rivolte servili e dal conflitto (83-82 a.C.) tra i seguaci di Mario e quelli di Lucio Cornelio Silla, capeggianti le rispettive fazioni dei *populares* (popolari) e degli *optimates* (aristocratici conservatori) si saldò a un'altra serie di guerre, stavolta contro Mitridate re del Ponto, un vasto regno dell'Asia Minore entrato in antagonismo

con Roma nel tentativo di espandere il suo regno. Per averne ragione furono necessari ben tre conflitti e grandi dispiegamenti di forze ma al termine, nel 62 a.C., la Repubblica rimase padrona di buona parte dell'Asia minore o per dominio diretto (Ponto, provincia d'Asia, Cilicia, Siria, Bitinia) o grazie alla costituzione di una serie di regni clienti come Armenia, Bosforo, Cappadocia, Galazia e Colchide.

VERSO L'IMPERO

Debellati grazie a Gneo Pompeo Magno i pirati che infestavano l'Adriatico e raggiunto il quasi totale possesso del Mediterraneo, ormai sempre più "Mare Nostrum", per Roma venne il momento di guardare verso settentrione e in particolare verso la Gallia, nella quale la Repubblica controllava solo l'ampia regione costiera della Transalpina, divenuta Narbonese con la fondazione (118 a.C.) della città di Narbona. A spingere le legioni nella cosiddetta Gallia Comata, territorio in mano alle bellicose tribù di stirpe celtica, fu Giulio Cesare, il quale con una lunga e dispendiosa campagna iniziata a Bibracte (58 a.C.) e terminata nel 52 a.C. ad Alesia riuscì a portare le insegne di Roma fino all'Atlantico e al Reno, spingendosi addirittura a un passo dalla conquista della Britannia.

Ma il grande carisma e l'enorme potere ottenuto grazie a questi successi arrecò a Cesare invidie e risentimenti. Dopo la morte di Marco Licinio Crasso nel tremendo rovescio di Carre contro i Parti, l'alleanza – il cosiddetto triumvirato – che Cesare aveva stipulato oltre che con lui con Pompeo, e grazie alla quale, di fatto, i tre gestivano la politica romana, saltò, e nel 49 a.C. il conquistatore delle Gallie varcò il Rubicone in armi e sfidò il rivale. Avrebbe sconfitto Pompeo a Farsalo, un anno dopo, e i suoi seguaci nel 45 a.C. a Munda, finendo però a sua volta assassinato l'anno seguente da una congiura ordita per evitare che potesse assumere il potere assoluto, snaturando le istituzioni repubblicane. Il lungo periodo di lotte interne proseguì con Ottaviano, figlio adottivo di Cesare, e Marco Antonio, che si scontrarono a loro volta anche con i ribelli Illiri e con i Parti. La guerra civile terminò nel 31 a.C. ad Azio quando Ottaviano sbaragliò Antonio e la sua amante e alleata Cleopatra, regina d'Egitto, annettendo anche quest'ultimo territorio e restando padrone di fatto di Roma. Poco dopo, lo stesso Ottaviano ottenne il titolo di princeps, "primo dei cittadini", diventando il primo imperatore della storia di Roma.

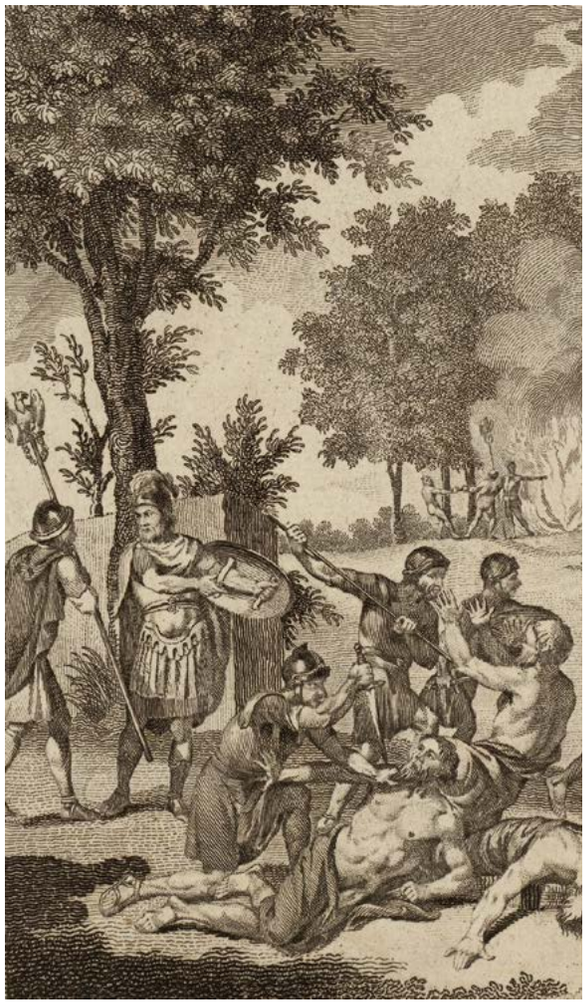
IMMENSI CONFINI

Con Ottaviano, ora Cesare Augusto, si aprì un lungo periodo di pace interna (la "pax romana"), destinato a durare fino all'anno 180, quando morì l'imperatore Marco Aurelio. Non si trattò tuttavia di un'epoca di pace in assoluto, in quanto Roma continuò la sua politica di espansione con grande zelo. Augusto portò a termine la conquista della penisola iberica e avviò una serie di azioni in Oriente, ai confini con la Macedonia e diplomaticamente con i Parti, e a nord oltre il Reno e verso l'Elba. Ma nel 9 d.C. tre intere legioni furono annientate a Teutoburgo dai Germani in un disastro storico. Nemmeno le successive campagne di Germanico (14-16 d.C.) riuscirono, nonostante la grande vittoria di Idistaviso, a portare le insegne imperiali oltre il Reno che, dunque si assestò a confine invalicabile con il mondo germanico. Dopo Augusto, Claudio avviò e ottenne la conquista della Britannia, mentre Nerone riprese il conflitto contro i Parti scacciandoli ▶

Sotto, Cleopatra e Giulio Cesare nel dipinto di Jean-Léon Gérôme del 1866.

La **guerra civile** terminò nel 31 a.C. ad Azio quando Ottaviano sbaragliò Antonio e la sua amante e alleata **Cleopatra, regina d'Egitto**

CREATIVE COMMONS



Soldati romani uccidono i druidi durante la campagna militare in Britannia (litografia del XVIII secolo).

Nel III secolo d.C. al senso di **precarietà e generale insicurezza** della popolazione contribuì anche la crisi economica, dovuta al **venire meno delle risorse** ottenute grazie ai bottini provenienti dalle conquiste

NINO BARBIERI (STATUA)

Statua dei tetrarchi. Furono i quattro co-regnanti che governarono l'impero romano durante la riforma di Diocleziano.

▶ dall'Armenia. Tramontata la dinastia Giulio-Claudia, i Flavi dovettero fronteggiare la ribellione della provincia di Giudea, soffocata con la conquista di Gerusalemme a opera di Tito (70 d.C.) e la successiva caduta della fortezza di Masada (73), mentre con Traiano (98-117), autore della conquista della Dacia e della costruzione di un regno fantoccio in Partia, l'impero raggiunse la massima estensione territoriale, pari a circa 6 milioni di chilometri quadrati. Tali immensi confini, delimitati a est sul continente dal Reno e dal Danubio, furono rafforzati dai successivi imperatori Adriano e Antonino Pio (117-161) con la costruzione, in Britannia, di due valli per contenere la pressione delle popolazioni della Scozia, mentre sul continente fu necessario intervenire nuovamente in Giudea per sedare una nuova rivolta. Le ultime guerre di conquista furono compiute da Lucio Vero, Marco Aurelio, Commodo e Settimio Severo (161-211), i quali lanciarono campagne lungo il Danubio contro i Marcomanni - durante le quali i barbari giunsero fin sotto le porte di Aquileia – e lungo i confini orientali, di nuovo contro i Parti ora in mano alla dinastia persiana dei Sasanidi, che furono costretti a cedere la Mesopotamia occidentale.

NELLE MANI DEI BARBARI

Dopo la morte di Aureliano (275), Roma faticò a trovare una guida sicura e finì ostaggio delle truppe, che acclamavano ed eliminavano gli imperatori uno dopo l'altro. L'ingerenza sempre più forte dell'esercito negli affari pubblici era dovuta, del resto, alla ormai palese vulnerabilità di un sistema che si stava avviando rapidamente al collasso per la crescente pressione non solo dei persiani in Oriente, ma anche delle popolazioni barbariche lungo il limes reno-danubiano. Al senso di precarietà e generale insicurezza contribuì anche la crisi economica, dovuta al venire meno delle risorse ottenute grazie ai bottini provenienti dalle conquiste. Nel 284 Diocleziano tentò di consolidare lo Stato riorganizzando la burocrazia, suddividendo l'impero (formato da 101 province) in quattro parti e trasformando quindi il potere in una tetrarchia, con due Augusti (gli imperatori) e due Cesari (loro successori designati), ciascuno dislocato in una capitale diversa e più vicina ai "fronti caldi" dei conflitti. Ma la misura si rivelò insufficiente e Roma precipitò di nuovo nella guerra civile, da cui uscì solo con Costantino (306-337) il quale riunificò il potere nelle sue mani, riformò l'esercito ma spostò la capitale a Costantinopoli, da lui fondata sul Bosforo, iniziando il progressivo allontanamento dell'Oriente dall'Occidente che si sarebbe concluso con la caduta di quest'ultimo in mano ai barbari.

Nell'anno 376 i Visigoti, spinti dall'incalzante pressione degli Unni, furono schiacciati sul limes danubiano e indotti a oltrepassarlo; due anni dopo ad Adrianopoli sconfissero l'imperatore Valente, dilagando in seguito nel cuore dell'Europa, saccheggiando Roma (410) e stabilendosi tra la Provenza e l'Aquitania per fondare infine un regno in Spagna. Il 31 dicembre 406 una congerie di popoli barbari – Franchi, Burgundi, Vandali, Alani, Suebi – passò il Reno ghiacciato rompendo il limes; le tribù dilagarono nelle Gallie e in breve tempo instaurarono una serie di regni (ratificati dall'imperatore d'Oriente) nelle stesse Gallie, in Africa, Spagna e sulle Alpi. Poco dopo toccò agli Unni, già mercenari per l'impero contro gli stessi invasori, compiere con Attila violente scorrerie finché non furono fermati, almeno per un po', da Ezio ai Campi Catalaunici (451). L'impero, ridotto a un simulacro rispetto alla grandezza di tre secoli prima, era ormai agli sgoccioli. Nel 476 Odoacre, un generale di origine barbarica, depose il giovanissimo Romolo Augustolo dal trono d'Occidente e assunse il titolo di "patrizio", inviando contestualmente le insegne del potere a Zenone in Oriente e limitandosi ad amministrare il potere in sua vece. Il fatto non fu considerato epocale dai contemporanei, tant'è che le fonti dell'epoca lo registrarono a malapena e senza

I SETTE RE, TRA MITO E STORIA

I sette re di Roma (anzi otto, perché Romolo governò con il sabino Tito Tazio in una sorta di diarchia dopo l'unione dei due popoli seguita al celebre "ratto" delle loro donne) hanno occupato il trono per 244 anni, tra il 753 e il 509 a.C. secondo la cronologia elaborata da Marco Terenzio Varrone, quindi per circa 35 anni a testa: un po' troppo in assoluto, e ancora di più se si considera che la vita media dell'epoca era più bassa di quella odierna (senza contare che alcuni vennero uccisi). Del resto anche per gli stessi Romani era difficile, se non impossibile, ricostruire con esattezza le vicende più arcaiche della città a causa della distruzione, durante il sacco di Brenno (390 a.C.), degli archivi e delle tavole redatte per registrare annualmente gli eventi più importanti. In seguito altra documentazione andò perduta, così al momento di fare il punto della situazione, agli storici (anche a quelli in genere documentati come Tito Livio) parve naturale, richiamarsi in assenza di dati certi al mito. Dei re arcaici due sono romani, due sabini e tre etruschi. Tra i primi l'alternanza è tra un sovrano bellicoso e uno pacifico, religioso e "legislatore"; inoltre i primi quattro seguono lo schema "fondatore, sacerdote, guerriero e mercante", ossia sono istitutori e artefici rispettivamente delle istituzioni, della religione, dell'espansione militare e della prosperità dello Stato. Chiudono la serie i tre re "stranieri", etruschi, che consentono alla città di compiere quel salto culturale che la porterà ad essere, dal villaggio delle origini, a potenza economica e politica e civitas raffinata e colta caratterizzata da un forte spirito religioso e dal rispetto delle leggi.

rilevare alcuna discontinuità con il passato: tanto più che Romolo, non essendo stato riconosciuto da Costantinopoli, era considerato un usurpatore. Tuttavia il fatto che i mercenari germani di Odoacre si insediarono per la prima volta stabilmente in Italia ottenendo un terzo delle terre come federati avviò il processo con cui anche la penisola sarebbe finita, di lì a poco, nelle mani dei "barbari" (prima gli Ostrogoti e poi i Longobardi), chiudendo simbolicamente un'epoca e aprendo le porte al Medioevo. •

Una suggestiva immagine del foro romano, l'area archeologica di Roma racchiusa tra il Palatino, il Campidoglio, Via dei Fori Imperiali e il Colosseo.

CREATIVE COMMONS. 123RF

IL BRACCIO ARMATO DI ROMA

Dalle prime legioni arcaiche dell'età regia fino alle poderose armate imperiali, la storia dell'esercito romano è fatta di continue riforme, aggiustamenti e modifiche sia tattiche sia organizzative: una flessibilità che, insieme alla disciplina, regalò all'Urbe il primato in campo militare

Testo di Nicola Zotti

ALAMY

Legionari durante una rievocazione storica. In queste manifestazioni si possono apprezzare dal vivo tutti i particolari dell'equipaggiamento.

LA STRADA PER IL POTERE

Sopra, il ratto delle Sabine in un quadro di Jacques-Louis David (1796 circa).

Le radici della potenza militare di Roma affondano nella sua storia più antica. Le legioni romane combatteranno ovunque per secoli evolvendosi e cambiando continuamente, subendo mutamenti organizzativi a volte anche radicali, ma sempre mantenendo costanti nel tempo caratteristiche ben precise che rendevano concreti sul campo di battaglia alcuni fondamentali principi militari. Roma deriva il suo nome forse da *Rumon* o *Rumen*, nome arcaico del Tevere. E a questo fiume è legato anche il destino della città, perché quel corso d'acqua ne faceva un luogo di importanza strategica per i traffici tra il Centro e il Meridione d'Italia. Alla foce del Tevere, infatti, vi erano delle preziose saline, mentre il corso del fiume e del suo affluente Anio (l'Aniene) conducevano al mercato di Roma il bestiame che veniva allevato negli Appennini. L'Agro Romano, poi, era molto fertile, e capace di sostentare una popolazione proporzionalmente più numerosa che in molte altre zone limitrofe. Questa serie di fattori concomitanti facevano di Roma la chiave di volta dell'intera Italia centrale, collocandola in una condizione privilegiata ma allo stesso tempo critica. La città era infatti circondata da popolazioni bellicose che la consideravano nient'altro che una ricca preda: una circostanza naturale in un'epoca in cui la guerra era endemica e rientrava nelle normali attività economiche di una comunità. Roma, naturalmente, non era da meno: non solo la sua sopravvivenza, ma ancor più la sua grandezza furono

IL CENTURIONE

I centurioni erano il fulcro della legione romana e comandavano in battaglia la sua unità di base, la centuria. La loro esperienza di guerra era mediamente più alta di quella degli altri ufficiali legionari, anche se alcuni potevano essere giovani provenienti dall'ordine equestre senza significativi trascorsi militari. Con la professionalizzazione dell'esercito, i centurioni veterani furono riuniti nella I coorte, mentre lo status dei centurioni delle rimanenti coorti, dalla II alla X, era più o meno equivalente. Il *primus pilus*, il centurione di rango più alto cui si poteva accedere solo dopo i 46 anni, comandava la prima centuria della I coorte ed era una personalità di rilievo e autorevole: riceveva una paga annuale, nel II secolo, di 72mila sesterzi, quattro volte quella di un centurione normale e ben 60 volte quella di un legionario semplice. Le responsabilità e il valore dei centurioni sono testimoniate da numerose epigrafi che ne celebrano la carriera, gli incarichi e le onorificenze ricevute.

CREATIVE COMMONS, DISEGNI: LUCIANO PARISI

strettamente legate alla sua forza bellica, e l'intreccio tra istituzioni militari e istituzioni civili fu una costante indissolubile della sua storia.
La sua natura di centro di comunicazione e di scambi fece di Roma anche un crocevia di culture, e questo pesò in modo decisivo anche sulla sua organizzazione militare. Sorta dalla commistione di popoli diversi, col tempo essa rafforzò la propria vocazione multietnica riuscendo tuttavia a coltivare contemporaneamente anche un'anima e un'identità fortemente unitarie.
Roma crebbe per inclusione, accogliendo e assimilando chi voleva essere "Romano", sviluppando un'aristocrazia aperta ad altre etnie ma che si riconobbe sempre nei valori fondanti dell'Urbe.

La **carta vincente di Roma** nel suo cammino verso l'egemonia fu la grande attenzione dedicata alla politica delle alleanze con molti **popoli diversi**

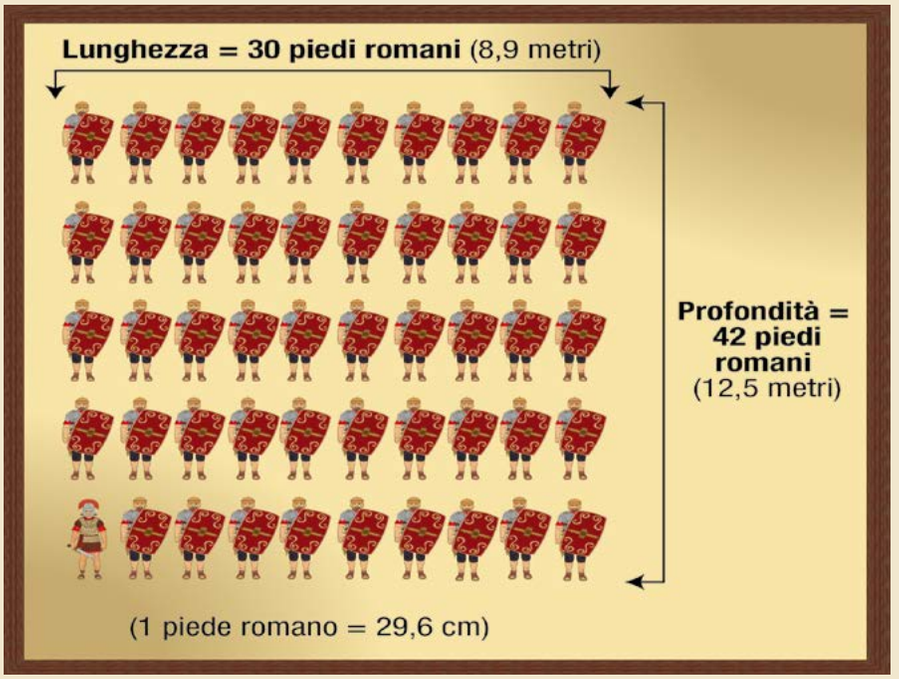
La carta vincente di Roma nel suo cammino verso l'egemonia fu la grande attenzione dedicata alla politica delle alleanze, che vide nel corso del tempo il conivolgimento di altri popoli e la condivisione con essi di interessi e obiettivi comuni. Nei confronti dei *socii* e degli alleati, le élite romane seppero utilizzare armi decisive come la forza e la coercizione, ma anche la convenienza e la persuasione, dimostrandosi maestre di realismo politico. Senza questa capacità di creare coalizioni, e senza poter contare sui contingenti alleati schierati al fianco dei suoi legionari, Roma non avrebbe mai raggiunto i suoi ambiziosi obiettivi di conquista.
L'integrazione delle componenti alleate nel dispositivo militare romano fu un'operazione assai complessa ma fondamentale, e venne perfezionata nel corso dei secoli riunendo e facendo agire in modo coordinato e organizzato truppe di etnia e tradizioni militari molto diverse tra loro. In questo modo Roma poté disporre di forze sempre numerose e ben addestrate, capaci di contrastare nemici a volte più forti ma disuniti e assai meno organizzati.

Le legioni romane seppero perseguire con coerenza anche il principio militare dell'economia di forze. Suddividendo le legioni in unità minori come i manipoli, le coorti e da ultimo riducendo le dimensioni delle legioni stesse, Roma riuscì a ottenere contemporaneamente una rimarchevole elasticità delle truppe nell'impiego operativo così come straordinarie capacità di controllo dei soldati in battaglia. Dal punto di vista tattico, la suddivisione in unità minori capaci di agire in modo concertato ma indipendente permise di schierare le legioni su più linee, distribuendo così lo sforzo e mantenendo una consistente riserva pronta a ogni impiego. I legionari romani marciarono così di vittoria in vittoria in tre continenti, costituendo nella storia la pietra di paragone di qualsiasi organizzazione militare. •

L'insegna dell'aquila (a sinistra) che rappresentava le legioni romane in battaglia era portata da un soldato incaricato, l'*aquilifer*. I legionari dovevano proteggerla a costo della vita.

CREATIVE COMMONS

LA CENTURIA



La centuria fu sempre l'unità di base delle legioni romane. Era costituita da 10 gruppi di *contubernales* che condividevano la stessa tenda, mangiavano assieme e formavano una fila quando schierati nella formazione di battaglia. Il numero di legionari che componevano una centuria variò nel corso dei secoli: 60 a partire dagli inizi del periodo repubblicano e poi 80 in epoca imperiale. L'importanza della centuria era sottolineata dalla presenza in ognuna di esse di uno stendardo per dirigere gli uomini in battaglia, ma che era considerato anche un totem rappresentante il *genius* della centuria stessa, così come l'aquila rappresentava il *genius* della legione: conosciamo molti esempi di legionari che celebrano e venerano il *genius* della propria legione o centuria, ma non abbiamo alcuna testimonianza che essi riservassero i medesimi onori ad altre unità come il manipolo e la coorte.

DALLA LEGIONE ARCAICA A QUELLA SERVIANA

VIII-IV SECOLO A.C.

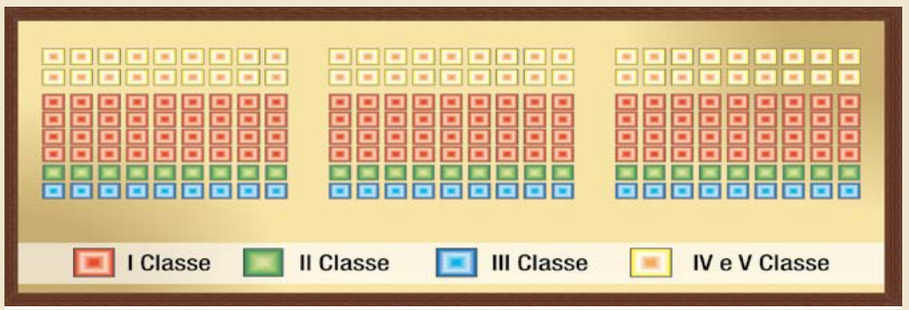
L'esercito arcaico romano rifletteva fedelmente la multietnicità originaria di Roma. La prima forma organizzata di cui si ha notizia viene fatta risalire a Romolo ed è costituita sulla base di tre tribù, i cui nomi, *Ramnes*, *Tities* o *Titienses* e *Luceres* derivano secondo gli storici antichi dalle tre componenti la cui fusione diede origine a Roma: la prima da Romolo, i Latini, la seconda da Tazio, i Sabini, la terza dagli "abitanti dei boschi sacri", probabilmente gli Etruschi. Ciascuna di queste tribù era divisa in 10 curie, letteralmente assemblee di uomini in armi, che dunque erano contemporaneamente alla base dell'organizzazione politica e di quella militare. Ogni tribù doveva scegliere mille uomini (100 per ogni curia) creando così una "legione" di 3mila uomini. Da questo momento in poi la centuria diventa l'unità di base della legione romana rimanendo tale nei secoli a venire. Inoltre ogni tribù conferiva anche 100 cavalieri, formando così un piccolo corpo di cavalleria di 300 uomini, suddiviso in 30 decurie di 10 uomini. L'opinione prevalente tra gli storici moderni è che questa organizzazione sia stata introdotta non dal leggendario re e fondatore, ma verso la fine del VII secolo a.C., quando Roma si stava configurando come una città-stato e aveva necessità di mettere ordine nelle proprie "forze armate". Tali misure furono seguite a breve distanza da un'altra e ancora più importante riforma che i Romani attribuirono al re Servio Tullio (578-534).

Sotto, Tarquinio il Superbo e il figlio Sesto Tarquinio tentano la riconquista di Roma con l'aiuto dell'etrusco Porsenna.

L'importanza della riforma serviana è dovuta alla nuova idea di cittadinanza che ne costituisce il fulcro. Anziché possedere uno status politico individuale mediato attraverso il potere e il prestigio del proprio clan originario, il cittadino è messo ora in relazione diretta con la sua comunità e ottiene diritti e doveri in quanto individuo, non più come membro di un gruppo. Il dovere comune che tutti i cittadini devono rispettare è quello di combattere per la patria, ma hanno anche responsabilità crescenti proporzionate alla loro ricchezza: gli appartenenti alla prima fascia di reddito, ad esempio devono dotarsi di un armamento completo di corazza, schinieri e di scudo oplitico, e combattere in prima linea, davanti a tutti. Nel complesso il sistema serviano raccoglieva 60 centurie di fanteria pesante di uomini in età militare (tra i 17 e i 46 anni) e altre 60 di uomini di età superiore. I primi avrebbero costituito l'esercito da campagna, mentre i secondi erano destinati alla difesa della città. In questo modo i Romani raddoppiarono gli effettivi del proprio esercito rispetto a quello tribale e poterono disporre di una legione da 6mila uomini – o più probabilmente, in periodo repubblicano, due da 3mila – alla quale poteva essere aggiunto un analogo contingente di alleati. Non abbiamo descrizioni dettagliate su come combattessero le legioni serviane, tuttavia si può dedurre che le classi si schierassero in battaglia per linee omogenee, la classe I (i meglio armati e i più ricchi), come anticipato, in avanti, e quindi le successive. Questo faceva dunque gravare il peso maggiore del combattimento sulla I classe, mentre le altre classi partecipavano al combattimento in modo

LO SCHIERAMENTO

In questo schema è rappresentato il probabile schieramento in battaglia di una legione serviana di 3mila uomini, suddivisa in tre gruppi di mille soldati ciascuna. La battaglia vera e propria veniva sostenuta dalle prime tre classi armate come fanti pesanti, e come tali definite collettivamente *classis*. La IV e la V classe – definite *infra classem*, sotto la classe –agiscono come fanteria leggera e, dopo aver svolto una funzione di schermo tattico con le loro armi da tiro, abbandonano il fronte ritirandosi nelle retrovie. La classe dei Patrizi forniva la cavalleria, come più tardi farà anche il ceto dei cavalieri. Come si può notare, la prima classe costituisce da sola la metà della fanteria pesante della legione e, data la compattezza della formazione, sosterrà lo sforzo principale nel combattimento. Se quindi in guerra è coinvolta l'intera popolazione di cittadini contribuenti, sul campo l'impegno è distribuito in modo poco equilibrato: un difetto che sarà corretto con lo schieramento manipolare.



probabilmente minore. Roma divenne una Repubblica secondo la tradizione nel 509 a.C., cacciando l'ultimo re Tarquinio il Superbo, ma mantenne per lunghi secoli questa struttura statuale-militare, modificandola e adattandola secondo il mutare delle circostante e delle proprie esigenze, ma confermandone i principi di fondo che l'avevano resa una macchina pronta alla guerra.
A cavallo tra il VI e il V secolo, Roma entrò in contatto con la cultura militare greca attraverso la mediazione etrusca. La struttura sociale delle due popolazioni italiche non permetteva di replicare il modello di organizzazione e di combattimento oplitico, ma probabilmente venne assimilata almeno in parte la costosa panoplia dell'oplita greco e soprattutto alcune manovre tattiche che consentivano una maggiore manovrabilità sul campo e formazioni più ordinate. •

A cavallo tra il VI e il V secolo, Roma entrò in contatto con la **cultura militare** greca attraverso la mediazione etrusca e probabilmente ne adottò alcune **manovre tattiche**

LEGIONARIO ARCAICO-SERVIANO

I ritrovamenti archeologici suggeriscono che l'arma principale dei guerrieri di quest'epoca fosse una lancia con una punta imponente, in alcuni casi quasi una spada con un manico allungato, ma spesso erano dotati anche di giavellotti, spade, asce; mentre per la difesa abbiamo pettorali, corazze metalliche o di tessuto, elmi di varia foggia, scudi ovali o circolari. Data la prevalenza di questo particolare tipo di lancia, inadatta al tiro, ciascun guerriero, dopo aver scagliato uno o più giavellotti leggeri, combatteva singolarmente, con una scherma fatta di continui movimenti avanti e indietro per piazzare un affondo o allontanarsi dall'avversario. Le linee delle formazioni dovevano essere distanziate in profondità per fornire lo spazio necessario, e mentre la prima linea combatteva, le successive contribuivano con armi da lancio, incitamenti, aiutavano i feriti e sostituivano le perdite: in questo modo Roma riuscì fin dalle prime prove militari a disciplinare e regolare l'individualismo portandolo al servizio di un interesse collettivo.

LE ARMI

ELMO
TIPOLOGIA: Elmo italico a teglia
EPOCA: IV secolo a.C.
MATERIALE: bronzo
CARATTERISTICHE: elmo molto diffuso nell'Italia centrale

SCUDO
TIPOLOGIA: clipeus circolare italico
EPOCA: VIII-VII secolo a.C.
MATERIALE: bronzo
CARATTERISTICHE: un rivestimento di bronzo proteggeva la struttura in legno

LANCIA
TIPOLOGIA: puntale di bronzo a foglia
EPOCA: VI-V secolo a.C.
DIMENSIONI: fino a 50 cm
CARATTERISTICHE: grande puntale per lancia da impatto

ALAMY (PAGINA A FRONTE), CREATIVE COMMONS, DISEGNI: LUCIANO PARISI

IV-II SECOLO A.C.

LEGIONE PRIMO-MEDIO REPUBBLICANA

Ricostruzione storica di alcuni *velites* (sulla sinistra), con un cavaliere (al centro), *hastati* (a destra) e un *princeps* (con penne sull'elmo).

Lo schieramento serviano presentava numerosi difetti. Non solo faceva gravare il peso maggiore del combattimento sulla I classe, lasciando praticamente inattive le altre due, contraddicendo in tal modo il principio della comune responsabilità nella difesa di Roma, ma aveva anche un risvolto sociale negativo, perché combattere rappresentava anche un modo per mettersi in evidenza e crescere di status.

Inoltre l'appartenenza alla prima classe garantiva un armamento di qualità migliore, ma non implicava né maggiore combattività né forza fisica. Il processo di innovazione tattica ebbe un avvio sperimentale il cui primo passo fu cambiare l'ordine delle linee, spostando gli uomini della II classe più avanti e conferendo loro il nome di *principes*. Ma questa non era ancora una risposta sufficiente, perché lo schieramento rimaneva troppo rigido. La prima miglioria atta a renderlo più elastico fu l'introduzione del giavellotto (*hasta velitaria*) per la terza classe, che assunse da questo il nome di *hastati*. Combattendo in prima linea, gli *hastati* potevano iniziare la battaglia comportandosi come una fanteria versatile che lanciava un giavellotto e poi attaccava con la spada. Il combattimento era sempre individuale ma più

LEGIONARIO DI EPOCA PRIMO-MEDIO REPUBBLICANA

I legionari "pesanti" sono sufficientemente abbienti da poter portare una spada, uno *scutum* ovale, una spada corta e una corazza. Quest'ultima rappresenta l'equipaggiamento più costoso: *principes* e *triares* possono permettersene una ad anelli di ferro, gli *hastati* invece solo un pettorale di bronzo. L'arma principale del legionario è il gladio, che usa per colpire di punta ma anche di taglio. Il contatto con il nemico è però preceduto dal lancio del *pilum*, che poteva infliggere gravi danni al nemico. I legionari ne avevano due o tre, un paio leggeri – di lunghezza variabile tra 1,2 e 2 metri, con peso medio di 1,3-1,8 chili – che venivano scagliati a circa 35 metri di distanza dal nemico; e uno pesante – lungo 2,10 metri, di cui un terzo circa di puntale metallico e il resto di manico, per un paio di chili di peso – lanciato subito dopo. Esperimenti moderni hanno mostrato che, lanciato da 5 metri, quest'ultimo era capace di trapassare tavole di legno compensato spesse 2 centimetri.

CREATIVE COMMONS, DISEGNI: LUCIANO PARISI

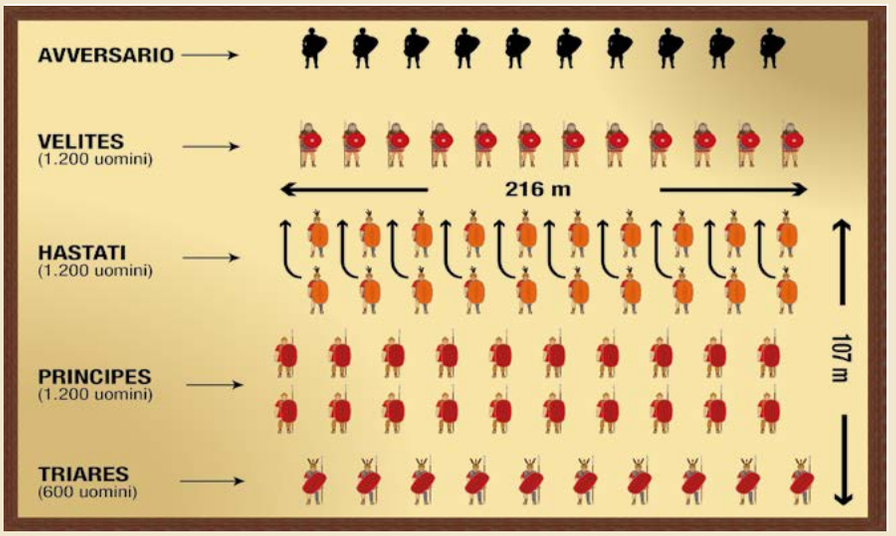
organizzato, e venne ulteriormente perfezionato fornendo agli *hastati* un'arma da lancio pesante, il *pilum*. Questo migliorava di molto la preparazione del combattimento con la spada perché aveva un'enorme capacità di penetrazione. A questo punto, però, la I classe di reddito, l'unica rimasta armata di lancia, era arretrata in terza linea (assumendo così il nome di *triares*): la legione aveva completamente ribaltato l'ordine serviano, rendendo superato il sistema delle tre classi reddituali. Fu allora adottato un sistema di reclutamento "misto", che privilegiava l'età rispetto al reddito: in questo modo i più giovani avrebbero combattuto per primi, seguiti dagli uomini nel fiore dell'età e, infine, dai più anziani che erano anche veterani esperti.

Per sfruttare appieno sia la giovanile combattività degli *hastati* e sia l'esperienza maturata dei *principes*, però, si doveva fare in modo che questi ultimi potessero subentrare al loro posto. In caso di sconfitta, poi, le prime due linee dovevano potersi rifugiare dietro il muro di lance dei *triares*: e il detto latino *res ad triarios rediit*, si è giunti ai triari, è rimasto a indicare una situazione giunta a un punto disperato.Un obiettivo in teoria abbastanza semplice: si doveva dividere la legione in porzioni più piccole, lasciando spazi vuoti tra l'una e l'altra, in modo che i combattenti avessero libertà di movimento e soprattutto potessero essere utilizzati da una linea di truppe per ripiegare o avanzare attraverso un'altra linea, a seconda delle necessità. I vantaggi di questa soluzione, da cui presero origine i manipoli, riguardavano anche la fase dello schieramento in battaglia, perché i manipoli, formati da due centurie incolonnate, si muovevano in appena 9 metri di spazio, potendo evitare gli ostacoli senza disordinarsi, e soprattutto con grande velocità, perché un'unità così piccola risulta molto più agile e marcia più speditamente di una lunga fila di uomini preoccupati di mantenere i ranghi. La tattica manipolare, inoltre, era sufficientemente semplice da poter essere insegnata anche ai contadini-miliziani romani, che non potevano dedicare molto tempo per fare pratica, ed inoltre non richiedeva grandi spazi per l'addestramento: per esercitarsi era sufficiente disporre di un'area aperta capace di riunire i 120-160 uomini di cui era composto il manipolo.

La tattica manipolare consentiva un uso graduale delle truppe, realizzando il principio dell'arte militare dell'economia di forze, e rendeva possibile alla repubblica un impiego molto razionale delle proprie pur numerose risorse belliche: Roma era pronta a conquistare l'Italia e poi il mondo. •

LO SCHIERAMENTO

Prima delle guerre contro Pirro (280-275 a.C.), dopo un processo evolutivo durato più di un secolo, la legione romana assunse una conformazione molto vicina a quella rappresentata in questo schema. Il fronte della fanteria pesante è protetto nella fase iniziale della battaglia da truppe leggere, in numero di 1.200, che assumeranno prima il nome di rorari, da "rugiada", per la pioggia di giavellotti che facevano cadere sul nemico, e poi velites, probabilmente "veloci" o "agili": sono i più giovani e i più poveri tra i romani. Segue la fanteria pesante armata di gladio e pila: in prima linea 1.200 *hastati*, in seconda i 1.200 *principes* e infine in "terza posizione" i 600 *triares*, i veterani più anziani: sono armati di hasta e la manterranno anche dopo la conclusione delle guerre puniche. Originariamente venivano chiamati "pilani", non perché fossero dotati di *pilum*, ma in quanto attendevano il loro turno per combattere "incolonnati". Gli spazi tra i manipoli vengono occupati dalla seconda centuria del manipolo prima del combattimento, ma consentono alle linee di passare l'una attraverso l'altra.



La **tattica manipolare** poteva essere insegnata anche ai contadini, che avevano poco tempo per l'**addestramento**

LE ARMI

ELMO

TIPOLOGIA: Elmo in bronzo tipo Montefortino
EPOCA: III secolo a.C.
PESO: circa 2 kg
CARATTERISTICHE: elmo di origine celtica con molte varianti

SCUDO

TIPOLOGIA: Scutum
EPOCA: III secolo a.C.
DIMENSIONI: h 120 cm, l 75 cm
CARATTERISTICHE: scudo pesante che i legionari usavano anche offensivamente

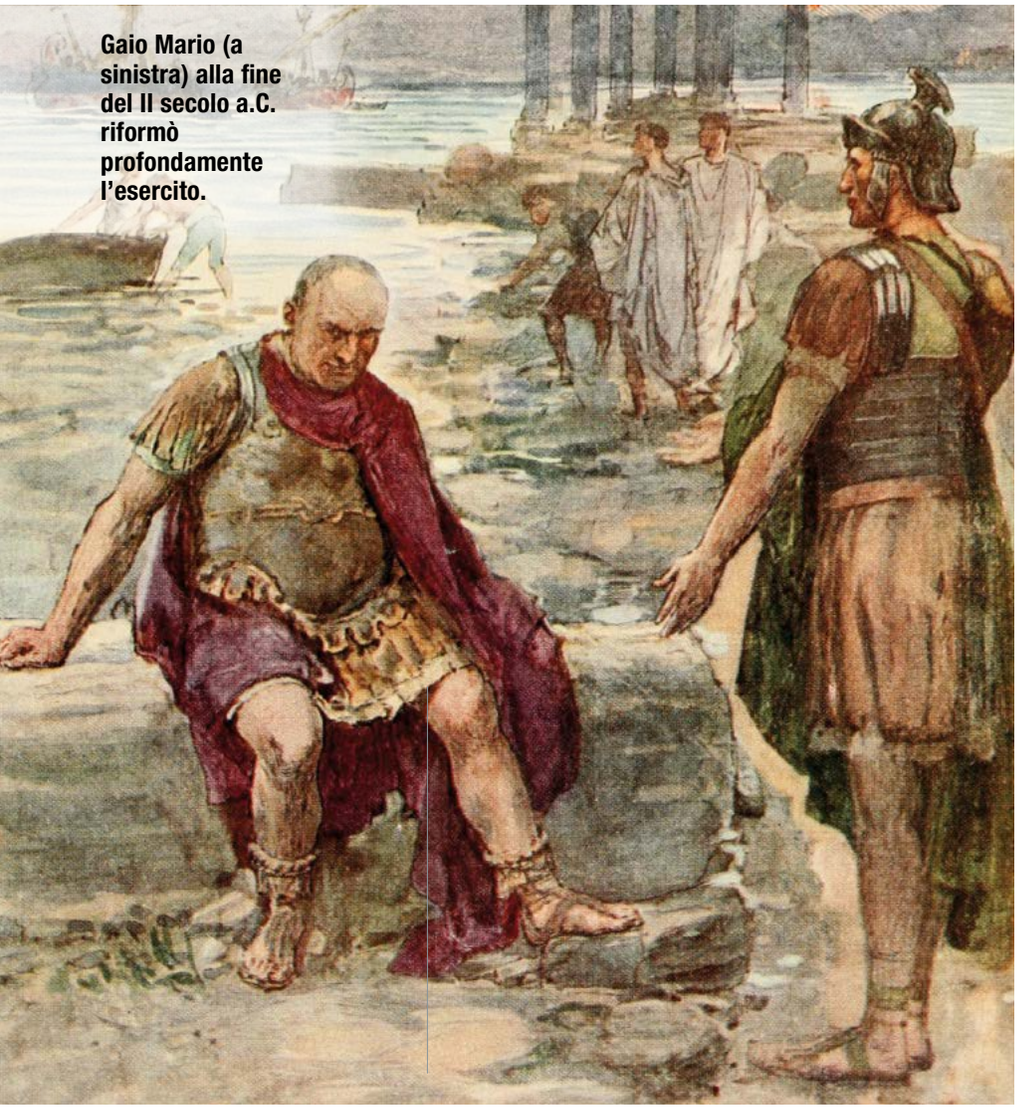
GLADIO

TIPOLOGIA: Gladius hispaniensis
EPOCA: II secolo a.C.
DIMENSIONI: lama lunga 58 cm
CARATTERISTICHE: arma atta a colpire sia di punta e sia di taglio

CREATIVE COMMONS, DISEGNI: LUCIANO PARISI

I SECOLO A.C. I SECOLO D.C.

LEGIONE TARDO-REPUBBLICANA PRIMO-IMPERIALE



Gaio Mario (a sinistra) alla fine del II secolo a.C. riformò profondamente l'esercito.

Fino almeno alla Seconda Guerra Punica la coorte era stata una semplice unità amministrativa: un manipolo di *hastati*, di *principes* e di *triares* che venivano considerati un'unica entità quando si trattava di distribuire loro le vettovaglie. Già a partire dalla campagna contro gli alleati iberici di Annibale, però, potrebbero aver avuto inizio i primi esperimenti per inserire la coorte nei meccanismi tattici romani, trasformandola, quindi, in una nuova unità impiegabile in battaglia, più solida e adeguata alle nuove sfide che attendevano Roma.
Dal punto di vista strategico, per esempio, presidiare un territorio con una o più coorti semplificava la logistica e garantiva contemporaneamente elasticità e forza.
Sul campo di battaglia, inoltre, la coorte assicurava una maggiore resistenza contro nemici impetuosi e superiori in numero. Nonostante vari esperimenti, per circa mezzo secolo sentiremo ancora parlare di "manipoli": l'ultima occasione sarà durante le Guerre Giugurtine in Africa (112-106 a.C.). E proprio alle guerre contro Giugurta risale anche l'ultima citazione dei *velites*, perché il definitivo affermarsi della legione coortale portò alla loro scomparsa.
Gaio Mario (157-89 a.C.) stava infatti per farsi promotore della riforma più incisiva e densa di conseguenze della storia delle armate romane: una riforma così radicale che è lecito dubitare Mario ne avesse previsto le implicazioni strutturali sul lungo periodo. Console per la prima volta nel 107 a.C., egli non disponeva di truppe sufficienti per sconfiggere definitivamente Giugurta e quindi aprì l'arruolamento alle masse che non possedevano alcuna proprietà terriera, chiamati *capite censi* perché nei censimenti venivano semplicemente "contati a teste", e che fino ad allora erano esentati dal dovere di prestare servizio

LE ARMI

ELMO
TIPOLOGIA: Imperiale gallico
EPOCA: I-II secolo d.C.
MATERIALE: bronzo
CARATTERISTICHE: offre un'ottima protezione anche alla nuca

PILUM
TIPOLOGIA: arma da lancio
EPOCA: I secolo a.C.
I secolo d.C.
DIMENSIONI: tipo pesante l 2,1 m – tipo leggero l1,5 m
CARATTERISTICHE: il lancio del pilum precedeva il combattimento con la spada

GLADIO
TIPOLOGIA: gladio di tipo Mainz
EPOCA: I secolo d.C.
DIMENSIONI: lungo 72 cm e largo 7,5 cm
CARATTERISTICHE: arma particolarmente agile e adatta a colpire di punta e di taglio

CREATIVE COMMONS, LUCIANO PARISI (PILUM)

militare. Poiché questi cittadini nullatenenti non potevano permettersi di acquistare il proprio equipaggiamento, Mario stabilì che dovesse essere lo Stato ad armarli. Era la professionalizzazione di fatto dell'Esercito romano, un passo decisivo per il futuro di Roma, delle sue fortune militari come dei suoi guai politici. La ferma sarebbe durata 16 anni, innalzati a 20 sotto Augusto, durante i quali i soldati non solo avrebbero avuto un "posto fisso" con paghe regolari, ma anche possibilità di avanzamento, di premi, di condividere il bottino di guerra e di conoscere una sensibile promozione sociale. A ulteriore incremento della base di arruolamento, Mario concesse piena cittadinanza romana agli alleati italici al completamento del periodo di ferma. Il Senato, riottoso a concedere agli italici un simile privilegio, fu convinto da Mario che si dichiarò incapace di distinguere le varie origini dei suoi uomini nel corso di una battaglia.

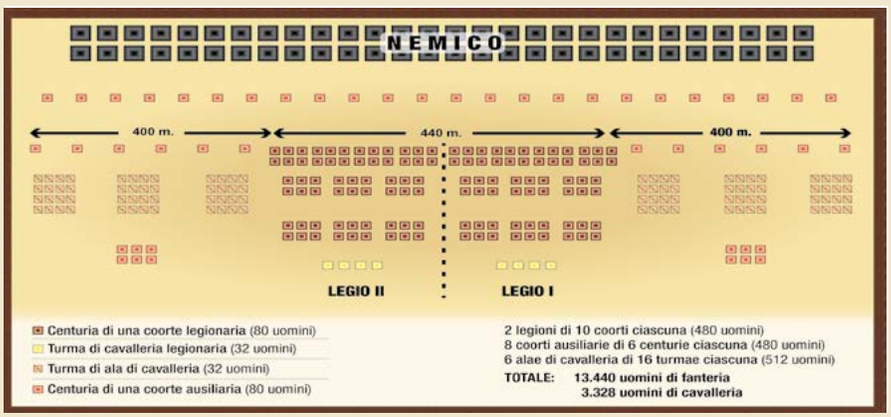
Un'altra riforma da lui introdotta fu la concessione, da parte del comandante ai suoi legionari congedati con onore, di una specie di liquidazione, sotto forma di un appezzamento di terreno nelle regioni conquistate. Per i legionari, già intensamente fedeli per disciplina e frequentazione al proprio comandante, la prospettiva di un sereno futuro da possidente terriero rappresentava un ulteriore motivo per sentirsi legati a lui fino a condividerne e sostenerne le ambizioni politiche: un legame che già con l'avversario e successore di Mario, Lucio Cornelio Silla (ca. 138-81 a.C.) mostrò tutto il suo potenziale politico sovversivo. Le legioni sfuggirono infatti al controllo del Senato per divenire le protagoniste di decenni di guerre civili e di disordini che si conclusero con l'ascesa al potere imperiale di Ottaviano, cui il senato conferì il titolo di "Augusto" il 16 gennaio del 27 a.C. Furono comunque queste legioni professionali organizzate in coorti che consentirono a Giulio Cesare le sue conquiste e ad Augusto di consolidare il suo potere imperiale. La legione coortale divenne la legione imperiale per eccellenza, un modello da imitare e un'inesauribile fonte di ispirazione per le organizzazioni militari di ogni epoca successiva. •

LEGIONARIO TARDO-REPUBBLICANO PRIMO-IMPERIALE

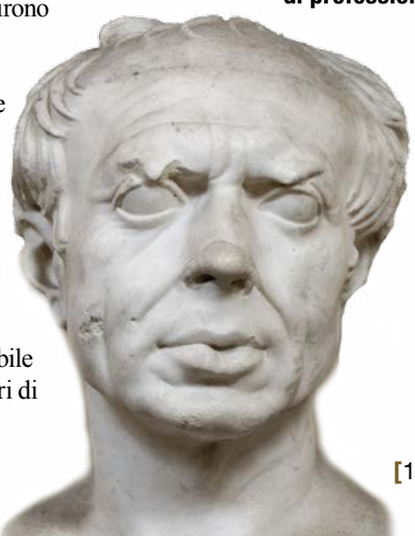
Il legionario era un soldato pesante armato di spada, pilum, e ottimamente protetto dallo scutum, prima di forma ovale e dal I secolo d.C. dal più noto scudo a forma di tegola, da una corazza, non sempre del famoso modello segmentato di fasce metalliche, e da un elmo tecnicamente molto perfezionato. La costituzione di un esercito professionale e permanente permetteva di standardizzare armamento e addestramento delle unità e portò alla scomparsa dei velites, perché tutti i cittadini romani indistintamente potevano essere arruolati nelle coorti legionarie. Un preciso sistema di avanzamenti di carriera, con remunerazioni proporzionate, di premi crescenti a seconda delle responsabilità e dei meriti, garantivano al legionario prospettive economiche che nella vita civile non avrebbe conosciuto, e agli ufficiali occasioni di acquisire fama, onori e soprattutto relazioni spendibili in una futura carriera politica.

LO SCHIERAMENTO

La legione romana riformata da Gaio Mario era articolata in 10 coorti di 6 centurie ciascuna. Ogni centuria era composta sulla carta da 80 uomini, portando così l'organico della coorte a 480 uomini e quello complessivo di una legione a 4.800. A queste truppe di fanteria andavano aggiunti poco più di 120 cavalieri che svolgevano però soprattutto ruoli di collegamento e di osservazione. Ogni centuria era a suo volta composta da 10 *contubernia* di 8 uomini che condividevano la stessa tenda, alla cui testa era un decanus. Le coorti non avevano un vero e proprio comandante, ma probabilmente a questo compito suppliva in qualche modo la gerarchia dei centurioni, che poneva al grado più alto il centurione *primus pilus*, il primo centurione della prima coorte, e poi a seguire gli altri, assegnando quindi a ogni coorte un centurione con anzianità più elevata. La legione era assistita da altre truppe arruolate stabilmente tra i non romani: gli *auxilia* di fanteria e le *alae* di cavalleria, ai quali potevano aggiungersi occasionalmente truppe alleate o persino mercenarie.



Busto di Gaio Mario. Il comandante aprì il reclutamento alle masse fino a quel momento esentate dal servizio, ponendo le basi per la nascita dell'esercito di professione.



CREATIVE COMMONS, DISEGNI: LUCIANO PARISI

LEGIONE ROMANA IMPERIALE

IV-VI SECOLO D.C.)

Rievocazione storica con legionari imperiali: si possono notare i grandi scudi rettangolari decorati con il simbolo dell'unità di appartenenza.

La professionalizzazione completa dell'esercito romano rendeva necessario un addestramento costante delle truppe, distribuito lungo tutto l'arco dell'anno e non solo in occasione o nell'imminenza di conflitti. La disciplina, lo spirito di corpo, la fiducia nel proprio comandante, e non ultima la perfezione delle manovre tattiche fecero dell'esercito romano imperiale una forza senza paragoni nel periodo antico e, almeno sotto questi aspetti, con ben pochi simili nella storia militare di ogni epoca. Nella sua espressione più matura, l'esercito romano riuscì addirittura a perfezionare le proprie doti "originarie" di flessibilità di impiego: esso risultava infatti altrettanto efficace in battaglia quanto negli assedi, nell'occupare postazioni, nel sedare insurrezioni, nel marciare ordinatamente e ben protetti in territorio ostile, nel costruire ponti per attraversare fiumi oppure fortificazioni e macchine d'assedio. Grazie alla composizione e all'addestramento delle armate, i soldati potevano svolgere ogni funzione militare possibile. L'equilibrio tra le varie componenti poteva essere facilmente variato a seconda degli scenari e dei nemici da affrontare, non solo prima di una campagna militare, ma soprattutto durante il suo corso: non va dimenticato, infatti, che la circolazione delle informazioni all'epoca era scarsa e le notizie che si avevano a proposito dei nemici, a partire dal loro modo di combattere e fino al loro numero, erano per la verità assai aleatorie.

L'esercito romano all'epoca di Augusto poteva contare su 28 legioni, che si ridussero a 25 dopo la disastrosa sconfitta di Varo alla Selva di Teutoburgo del 9 dopo Cristo. Una legione imperiale a piena forza aveva tra i 5mila e i 6mila uomini, e quindi disponeva di un organico che non superava i 168mila legionari, anzi era sicuramente molto inferiore. A questi vanno aggiunti gli ausiliari, che sappiamo essere in numero grossomodo pari o lievemente superiore a quello dei

LE ARMI

ELMO

TIPOLOGIA: Imperiale italico tipo G
EPOCA: dalla prima metà II secolo d.C.
MATERIALE: ferro
CARATTERISTICHE: calotta divisa in 4 spicchi con crociera di rinforzo

SCUDO

TIPOLOGIA: imperiale semicilindrico
EPOCA: I-III secolo d.C.
DIMENSIONI: h 105,5 cm – l 41 cm
CARATTERISTICHE: avvolgeva il corpo del legionario ed era decorato coi simboli dell'unità

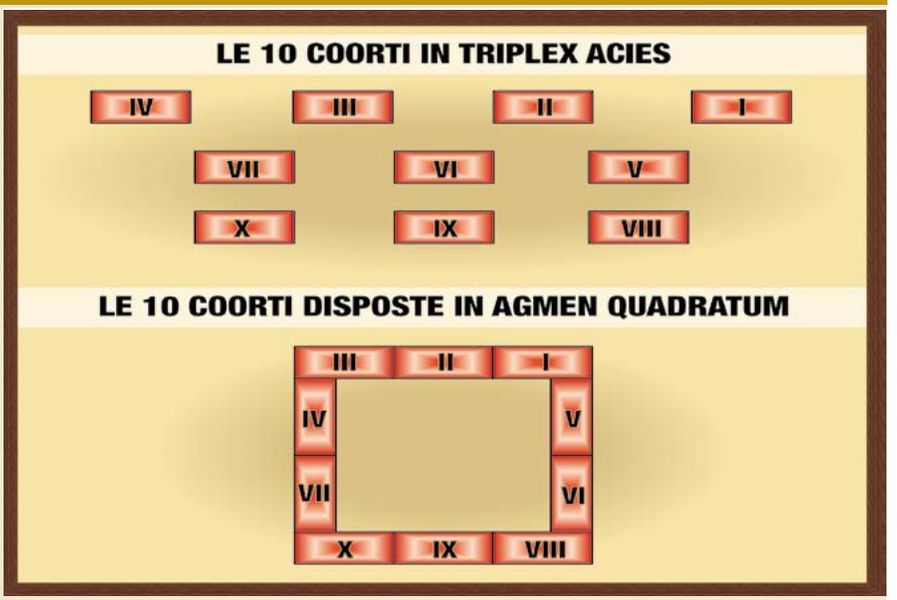
SPATHA

TIPOLOGIA: Spatha tipo Lauriacum-Hromowka
EPOCA: dalla metà del III secolo d.C.
DIMENSIONI: lama cm 68
CARATTERISTICHE: da arma di cavalleria, la spatha viene assunta anche dalla fanteria

CREATIVE COMMONS, DISEGNI: LUCIANO PARISI

LO SCHIERAMENTO

I Romani usavano tre parole per definire l'esercito: lo chiamavano *agmen* quando era in marcia, *exercitus* se volevano indicare un'armata ordinata e disciplinata, *acies* se si riferivano alle truppe schierate in ordine di battaglia. Un'armata che si muoveva in ordine serrato era definita *agmen justum* o *agmen pilatum* (incolonnato), mentre se procedeva senza troppe precauzioni in un territorio dove non vi era la pressione del nemico veniva chiamata *agmen incautum*. Per *agmen* o *acies primum* si intendeva l'avanguardia, *medium* il centro, *extremum* o *novum* la retroguardia, una distinzione già presente in epoca repubblicana, e se i Romani parlavano in questo caso anche di *acies* anziché di *agmen* è perché proiettavano già le formazioni di marcia nel futuro schieramento in battaglia. *Agmen quadratum* veniva definita l'avanzata di un esercito in quadrato con il bagaglio al centro, e a volte è sinonimo di *acies triplex* ovvero di esercito che marcia già schierato per affrontare il combattimento, con le coorti disposte su tre linee.



legionari, raggiungendo così una cifra di circa 336mila uomini in armi. Le legioni romane salirono ad un numero massimo di 33 sotto Settimio Severo, l'imperatore "soldato", elevando la quantità di truppe disponibili a 450mila uomini o, più credibilmente, a 400mila. Il numero medio di legioni economicamente e demograficamente sostenibili da Roma fu sempre costante, tra le 29 e le 30 unità. Anche la loro distribuzione territoriale di presidio ebbe pochi cambiamenti nel tempo: 7-8 legioni sul Reno, 3-4 in Britannia, 1 in Africa, 2 in Egitto, 1-2 in Spagna, 7-8 lungo il Danubio, e da 4 a 6 in Oriente. Il controllo di un territorio così vasto con così poche forze fu reso possibile grazie a un sistema difensivo integrato che i Romani probabilmente chiamavano *munimentum* ma i moderni hanno ribattezzato *limes*, confine fortificato. I primi tratti del *limes* romano vennero costruiti nel I secolo in Britannia e nell'Europa continentale, dove dalla Germania superiore raggiungevano il Danubio, ma sono presenti anche tratti all'interno di questo perimetro come quello dei *claustra Alpium Iuliarum*, che per 80 chilometri attraversava i territori di Austria, Slovenia,

Le legioni salirono a un massimo di 33 sotto Settimio Severo, l'**imperatore "soldato"**, limitando la quantità di truppe disponibili probabilmente a **400-450mila uomini**

Croazia e Italia con un sistema di palizzate, torri di avvistamento, accampamenti e piccole fortezze, approntato allo scopo di difendere una delle principali vie di accesso all'Italia. Tutti gli imperatori a partire da Augusto contribuirono all'edificazione del *limes*, aggiungendo nuove costruzioni o rafforzando quelle esistenti. Il suo sviluppo complessivo raggiungeva i 5mila chilometri: dal Mare del Nord fino al Mar Nero, poi da qui al Mar Rosso, per riprendere in Africa settentrionale, fino alla costa atlantica. Le vestigia conservatesi mostrano una struttura costituita da fossati, mura, torri di guardia, castelli, grandi fortezze, secondo uno sviluppo preordinato, che consentiva un'estrema economia di forze: si calcola per esempio che il Vallo di Adriano in Britannia, lungo 118 chilometri, fosse presidiato da soli tremila uomini. •

GLI AUXILIA

L'addestramento rendeva il legionario capace di ricoprire una notevole varietà di impieghi, compresi quelli delle truppe leggere, ma per quest'ultimo compito la legione si rivolgeva in genere a contingenti etnici specializzati organizzati in coorti di *auxilia* (ausiliari) anch'essi professionalizzati e integrati nella struttura delle armate legionarie, ma composti da "non romani", o in alcuni casi a mercenari o alleati. In breve tempo con l'addestramento gli *auxilia* divennero truppe versatili come i legionari e non meno combattivi e disciplinati di loro, tanto che alcune di queste unità vennero trasformate in legioni vere e proprie. Gli *auxilia* erano organizzati su coorti di fanteria, *alae* di cavalleria e in coorti miste chiamate c*ohortes equitatae*, e davano alle armate di Roma truppe specializzate come tiratori, ma anche unità leggere e veloci, adatte a combattere in terreni difficili.

IV-VI SECOLO D.C.

LEGIONE ROMANA TARDO IMPERIALE

Particolare del bassorilievo che raffigura la battaglia sul ponte Milvio (312 d.C.), combattuta da Costantino contro Massenzio.

L'esercito tardo romano era un'organizzazione sostanzialmente diversa rispetto a quella dei secoli precedenti e sotto certi aspetti ancora più professionale. Primi tentativi di riforma si hanno già nel corso del III secolo, ma Diocleziano, Costantino, Valentiniano e gli altri imperatori-soldati del IV secolo introdussero poi una serie di cambiamenti sempre più incisivi per quanto concerne la struttura sia dell'impero che dei suoi eserciti. I rami militari e civili del governo furono separati: l'esercito continuò ad avvalersi di ufficiali di carriera, ma parallelamente si sviluppò una burocrazia civile più professionale. La nomina imperiale di un ristretto numero di comandanti superiori, i *magistri militum*, creò una specie di Stato maggiore generale che interagiva con il ramo civile del governo per gestire la burocrazia dell'organizzazione e dell'approvvigionamento militare.

Una razionalizzazione delle responsabilità che rispondeva all'esigenza di contenere i costi già gravosi di un Esercito in costante aumento per effetto delle sempre più pericolose minacce esterne. Gli studiosi hanno stimato le dimensioni dell'esercito tardo romano fino ad un massimo di 600mila uomini, ovvero circa del 50 per cento maggiore rispetto alle

LEGIONARIO TARDO-IMPERIALE

L'esercito romano tardo imperiale era costituito da una grande varietà di truppe diverse: il fulcro dell'esercito da campagna, i *comitatenses,* era comunque formato dalle truppe "palatine", unità di élite di fanteria e di cavalleria. I fanti non sono più uniformemente protetti da corazze: a volte l'esercito asseconda quegli uomini che per la loro provenienza etnica sono abituati a combattere più leggeri. Il soldato dell'immagine a fianco appartiene alle truppe scelte degli *auxilia palatina* e potrebbe indossare la corazza sotto la tunica. Anche le armi seguono la stessa tendenza: invece che con il gladio, le fanterie combattono con la lunga *spatha* e i giavellotti più leggeri hanno in larga parte sostituito il *pilum*. Il potenziale di tiro di una legione di fanteria è però ulteriormente aumentato grazie all'introduzione della *plumbata*, un dardo appesantito, che poteva essere lanciato anche oltre gli 80 metri di distanza, più che raddoppiando la gittata utile di un giavellotto.

CREATIVE COMMONS, DISEGNI: LUCIANO PARISI

forze a disposizione nel primo impero. L'esercito venne diviso in due armate con funzioni distinte: un esercito da campo formato dalle legioni *comitatenses*, e un esercito di frontiera formato dalle truppe limitanee. Conti (*comites*) e duchi (*duces*) subordinati ai *magistri militum* e da loro nominati, agivano come comandanti regionali rispettivamente delle truppe comitatenses e limitanee. Per esempio la frontiera settentrionale e il muro di Adriano avevano un unico comandante, il *dux Britanniarum* (duca delle Britannie). Questi cambiamenti distinsero i diversi ruoli dei funzionari imperiali, delineando una chiara catena di comando e contemporaneamente individuando precisi referenti nei dipartimenti governativi.

I limitanei, soldati degli eserciti di frontiera, vivevano in forti situati lungo le aree di confine dell'impero. Essi costituivano tra il 60 e il 75 per cento dell'esercito e il loro compito non consisteva solo nel controllare e difendere il territorio di frontiera loro assegnato e pattugliare le aree confinanti, sulle quali comunque Roma riteneva di estendere il proprio dominio, ma anche mantenere in buono stato le difese e le installazioni ed eventualmente costruirne di nuove. Le legioni *comitatenses*, le truppe degli eserciti di riserva mobile, dovevano invece intervenire in caso di guerra, e quando non attivamente impegnate erano dislocate a presidio nelle città dell'interno, per sedare ribellioni e presiedere all'ordine pubblico, ma anche per fornire personale specializzato per la costruzione e la manutenzione di opere di interesse collettivo.

Durante il IV e il V secolo un quarto circa del salario di un soldato veniva pagato in contanti. Il restante ammontare era in natura, sotto forma di cibo, armi e armature, vestiario ed equipaggiamento. L'importo esatto dello stipendio pagato in contanti e in natura variava a seconda delle condizioni locali e regionali in tutto l'impero, del tipo di truppa, dell'anzianità di servizio e del grado.

Se l'esercito nel suo complesso era diventato più numeroso, l'organico era cambiato e le singole unità erano più piccole rispetto ai secoli precedenti. Per esempio, le coorti potevano essere composte da soli 150-200 uomini, mentre e le legioni erano state ridotte a mille uomini e comunque non più di tremila. Oltre alla divisione tra forze di campo e forze di frontiera, furono assegnate nuove denominazioni alle unità: la terminologia militare nelle fonti tardo-romane è però anche meno precisa rispetto ai periodi precedenti, creando qualche difficoltà di interpretazione. Così, accanto alle tradizionali legioni, coorti e *alae* del primo impero, troviamo anche nuove unità chiamate *vexillationes, numeri, limites* e *milites*. Unità di barbari detti *foederati* servirono infine sia come forze di campo sia negli eserciti di frontiera, a volte sotto un proprio capo tribale, a volte sotto un comandante romano. •

LO SCHIERAMENTO

L'esercito romano tardo-imperiale è una forza estremamente elastica e adattabile: è infatti costretto ad affrontare non solo gli abituali nemici (sostanzialmente reparti di fanteria), ma deve anche contrastare la nuova minaccia rappresentata da avversari provenienti dall'Oriente che hanno nella cavalleria la propria arma più pericolosa. Anche le armate di Roma faranno così sempre maggiore affidamento sulle cavallerie, più adatte a contrastare questi nemici. Le truppe da tiro aumentarono di numero e di importanza e anche le fanterie da mischia vennero dotate di nuove armi da lancio: in particolare, il *pilum* venne sostituito da giavellotti più leggeri come lo *spiculum*, il *verutum* e la *plumbata*, e gli uomini furono addestrati anche al tiro con la fionda, incrementando vistosamente il potenziale offensivo a distanza. Le fanterie si trasformarono in pericolosi istrici tatticamente molto evoluti che agivano in battaglia in stretto coordinamento con le cavallerie.

Durante il IV e il V secolo, un quarto circa del **salario** di un soldato veniva pagato in contanti. Il restante **era in natura**

LE ARMI

ELMO
Tipologia: Intercisa
Epoca: dal III secolo d.C.
Materiale: ferro
Caratteristiche: notevole facilità di costruzione e assemblaggio

SCUDO
Tipologia: scudo ovale
Epoca: a partire dalla metà del III secolo d.C.
Dimensioni: h 118 cm, l 95 cm
Caratteristiche: semplice ma resistente, mantiene le decorazioni distintive dell'unità

SPATHA
Tipologia: spatha tipo Osterburken/Kemathen
Epoca: IV-V secolo
Dimensioni: lama di 72,5 cm per 6,0 cm di larghezza
Caratteristiche: i tagli scorrono paralleli fino alla punta triangolare

CREATIVE COMMONS, DISEGNI: LUCIANO PARISI

LEGIONARI DALL'ALBA AL TRAMONTO

Per molti secoli gli eserciti romani sono stati un modello inarrivabile di efficienza militare, ottenuta grazie a un continuo addestramento, una ferrea disciplina e un codice di comportamento inflessibile. Chi decideva di arruolarsi sapeva che questo stile di vita avrebbe scandito la sua esistenza sia in tempo di guerra sia di pace

Testo di Antonio Ratti

La tipica "testuggine romana", ossia la formazione dei legionari in combattimento. In questo modo potevano avanzare fino al contatto con le prime file nemiche riparandosi dai colpi avversari.

Poche date nella lunga storia di Roma hanno avuto un impatto così drammatico come il 9 agosto del 378 dopo Cristo. In quel fatidico giorno l'esercito romano, forte di quasi 40mila uomini, fu annichilito dai Goti nella piana di Adrianopoli e, cosa ancora più drammatica, lo stesso imperatore Valente cadde sul campo. Le conseguenze di quella catastrofica sconfitta furono chiare fin da subito: la Tracia (odierna Bulgaria) e le aree limitrofe rimasero alla mercé del nemico, ormai libero di assalire, razziare e saccheggiare senza più opposizione. Il tutto a due passi da Costantinopoli, ormai nel IV secolo la vera capitale di un impero sempre più in crisi. Se una simile disfatta fu senza dubbio causata da errori strategici e tattici, un aspetto su tutti risaltò agli occhi dei contemporanei: le legioni non erano più in grado di garantire efficacemente la ▶

SHUTTERSTOCK

sicurezza dei confini. Le accuse più frequenti rivolte al loro indirizzo erano gravi: mancanza di disciplina, addestramento approssimativo, cospicua presenza di mercenari e morale bassissimo. Non stupisce pertanto che, alcuni anni dopo, l'imperatore Teodosio (in carica dal 379 al 395) abbia voluto affidare a uno dei suoi più zelanti funzionari, Flavio Vegezio, il compito di comporre l'*Epitoma rei militaris*, meglio conosciuto come *L'arte della guerra romana*, un compendio di storia militare che riassumeva tutto quello che era stato scritto nei secoli precedenti sulle legioni e sulla loro proverbiale efficienza. Già nel prologo dell'opera le intenzioni dell'autore sono chiare: "Noi cerchiamo di mostrare le usanze degli antichi riguardo alla scelta e all'addestramento delle reclute; non perché queste sembrino a te, imperatore invitto, sconosciute, piuttosto affinché tu sappia che le disposizioni che tu dai per la salvezza dello stato sono state già un tempo meditate dai fondatori dell'impero". E poche righe dopo: "Per mezzo di nessun'altra cosa il popolo romano ha conquistato il mondo se non con l'esercizio delle armi, con la disciplina del campo e con l'esperienza militare. In che modo infatti pochi Romani avrebbero potuto vincere contro l'orda dei Galli? Cosa avrebbero mai potuto osare con la loro piccola statura contro gli alti Germani?". Pervaso da un sentimento di velata nostalgia, mista ad ammirazione, il testo di Vegezio altro non è che un tentativo di riportare in auge una tradizione in cui l'impianto legionario dominava i campi di battaglia in virtù di una superiorità tattica che si fondava su ferrea disciplina, addestramento incessante, spirito di corpo e rispetto della catena di comando. Fattori che, sul finire del IV secolo, erano ormai solo un vago ricordo, per non dire irrimediabilmente persi.

Rappresentazione di un legionario romano del I secolo dopo Cristo.

UNA VITA PER LA GUERRA

Vari autori latini ci hanno lasciato preziose testimonianze sull'esercito romano e la quotidianità dei suoi uomini, ma poche sono in grado di eguagliare l'intensità di questo passo (I secolo d.C.) dello storico Flavio Giuseppe: "Riguardo alla loro

MEDIUM69

Figuranti vestiti da legionari durante il Festival Astur-Romano a Carabanzo (Asturia, in Spagna).

Dettaglio della colonna di Marco Aurelio (seconda metà del II secolo) a Roma. Sono raffigurati i legionari equipaggiati di *pilum* e scudi.

organizzazione militare, essi hanno questo grande impero come premio del loro valore, non come dono della fortuna. Non è infatti la guerra che li inizia alle armi e neppure solo nel momento del bisogno che essi la conducono al contrario vivono quasi fossero nati con le armi in mano, poiché non interrompono mai l'addestramento. Le loro manovre si svolgono con un impegno pari a un vero combattimento, tanto che ogni giorno tutti i soldati si esercitano con il massimo dell'ardore, come se fossero in guerra costantemente. Per questi motivi essi affrontano le battaglie con la massima calma; nessun panico li fa uscire dai ranghi, nessuna paura li vince, nessuna fatica li affligge. Non si sbaglierebbe chi chiamasse le loro manovre, battaglie senza spargimento di sangue e le loro battaglie esercitazioni sanguinarie".

Per comprendere la vera ragione dell'incredibile espansione territoriale che portò Roma a fondare un impero, esteso dall'Atlantico alle riarse pianure mesopotamiche, bisogna tenere in considerazione un aspetto fondamentale: la natura della sua superiorità militare, in particolar modo tra il II secolo a.C. e il III secolo d.C., è connaturata all'essenza del legionario, la cui esistenza era votata alla massima resa in ▶

La ragione della superiorità militare di Roma è connaturata all'**essenza del legionario**, la cui esistenza era votata alla massima **resa in battaglia**

123RF, CREATIVE COMMONS

PUNIZIONI E RICOMPENSE

Tra gli incubi di un legionario non c'era nulla di peggio del centurione, l'ufficiale superiore a cui doveva totale obbedienza, capace di elargire ricompense ma anche terribili punizioni (spesso crudeli). Se in genere una simile durezza era necessaria per salvaguardare la disciplina, in alcuni casi documentati si sconfina nel sadismo. Tacito per esempio ricorda un celebre centurione soprannominato dai suoi "Qua un'altra", per via dell'abitudine di percuotere i sottoposti con una verga, finché non si spezzava. Allora ne chiedeva un'altra. Non stupisce che alla prima occasione sia stato barbaramente assassinato. Come sottolinea lo storico Yann Le Bohec esistevano un'infinità di punizioni a seconda della gravità della colpa: le più frequenti erano turni di guardia supplementari, prigione, vigilanza fuori dal campo, riduzione del vitto o pietanze di qualità inferiore (orzo anziché grano). Non mancavano sanzioni anche a carattere economico (riduzione dello stipendio, trattenute o multe), trasferimenti ad altre unità meno importanti (truppe ausiliarie) e degradazioni (un centurione diventava soldato semplice). Il ricorso alle pene corporali, frustate e percosse, era decisamente frequente, e in caso di furto si poteva procedere con il taglio della mano destra. La pena capitale invece era riservata agli episodi di codardia, diserzione o abbandono della posizione. E nel caso della *fustuarium* – il soldato denudato veniva percosso con bastoni – era davvero atroce. In un'occasione infatti, come racconta Tacito, fu decisa la decimazione di un'intera coorte, rea di essersi rifiutata di combattere: un uomo su dieci venne scelto per essere flagellato a morte dai compagni. Una simile severità non significava comunque assenza di ricompense o premi in caso di comportamento esemplare e coraggio. La promozione a un rango più alto (*signifer* diventava *aquilifer*, o un legionario semplice passava al grado di centurione), così come il trasferimento a unità più blasonate (da una coorte ausiliaria a una legionaria), erano piuttosto diffuse e frequenti. Non mancavano poi premi in denaro, metalli preziosi o decorazioni di vario tipo. La differenza stava solamente se a riceverle erano soldati di truppa o ufficiali. Nel primo caso ne abbiamo riscontro in un'iscrizione, trovata nei pressi di Torino, in onore di "Lucio Celio, figlio di Quinto, soldato della IX Legione, portatore di *signum*, decorato per il suo coraggio di falere, collari e braccialetti". Per un legionario, uno dei massimi riconoscimenti era la corona civica che veniva consegnata per particolari meriti di guerra. Gli ufficiali invece, a cui non era riconosciuto il coraggio in battaglia ma la partecipazione a campagne militari, venivano ricompensati con corone, lance e stendardi. E ovviamente il sistema era proporzionale al rango: più alto era, maggiore erano i premi.

I centurioni (nella foto un figurante ne interpreta uno del 70 d.C.) erano molto temuti dai legionari per le punizioni che propinavano.

Sopra, la corona civica. Veniva consegnata per particolari meriti di guerra. A destra, ricostruzione dell'antica fortezza legionaria Castra Vetera, in Germania.

LUC VIATOUR (NEL BOX), MAGNUS MANSKE

combattimento. Una carriera che aveva inizio quando i giovani sceglievano di arruolarsi, firmando un contratto che li avrebbe impegnati per un lungo periodo fino al meritato congedo. Ma non era sempre stato così. In origine (dal VI al II secolo a.C.), il metodo di reclutamento era basato sul sistema della coscrizione, o *dilectus*, in base a precise regole di censo. In pratica, in caso di guerra, venivano chiamati alle armi solo gli uomini che potevano permettersi di pagare l'equipaggiamento, secondo modalità ben descritte da Livio: "Di fronte all'assemblea i consoli proclamarono che non c'era tempo per valutare i motivi per esentare dal servizio, e dunque i più giovani – nessuno escluso – dovevano presentarsi in campo Marzio all'alba del giorno successivo; solo a guerra finita si sarebbe trovato il tempo di valutare la giustificazione di chi non era andato ad arruolarsi; e quanti avessero addotto delle motivazioni poi giudicate non sufficientemente valide avrebbero ricevuto il trattamento riservato ai disertori.

Per accedere alla **carriera militare**, si doveva superare un esame di **idoneità fisica**, finalizzato all'inquadramento degli aspiranti legionari

Il giorno successivo tutti i giovani si presentarono. Ciascuna coorte si scelse autonomamente i propri centurioni e due senatori vennero posti al comando di ognuna di esse". Questo meccanismo però fu completamente stravolto dalla riforma militare attuata tra il 107 e il 104 a.C. da Gaio Mario che, a prescindere da cambiamenti tecnico-tattici, operò una vera rivoluzione a livello strutturale, obbligando lo stato ad assumersi l'onere di equipaggiare e rifornire le truppe. Ma la vera trasformazione epocale fu la decisione di aprire le porte dell'esercito a tutti i cittadini romani, anche i più poveri, per un periodo di ferma di sedici anni. Come ricorda il poeta Sallustio: "Mario arruolava soldati, non come era nell'uso di quel periodo, per classi sociali, ma anzi accettando tutti i volontari, per la massima parte nullatenenti". Furono insomma poste le basi, ulteriormente perfezionate in epoca augustea (circa settant'anni dopo), per la nascita di quel potente esercito professionale così ben descritto da Flavio Giuseppe.

ARRUOLAMENTO E ADDESTRAMENTO

Dalle fonti antiche sappiamo che, per accedere alla carriera militare, si doveva superare un esame di idoneità fisica, finalizzato all'inquadramento degli aspiranti legionari (tra le truppe da combattimento, le unità del genio, gli addetti alla logistica e i reparti amministrativi). A tale compito, come ribadito a più riprese da Vegezio, venivano

Rievocazione nel parco archeologico di Andautonia, vicino a Zagabria.

Legionari a riposo in una rievocazione storica. In realtà, la quotidianità dei soldati era molto frenetica, scandita da esercitazioni, lavori edili e raccolta delle imposte.

CAMILLO BALOSSINI

▶ preposte speciali figure dell'esercito che dovevano aver maturato una vasta esperienza in materia. A essere arruolati erano in genere giovani di età compresa tra i diciassette e i ventitré anni, e solo in casi eccezionali (gravi minacce militari) si ricorreva a una leva generale di tutte le classi d'età fino al quarantaseiesimo anno.

Dopo aver prestato **giuramento**, la recluta diventava un *miles*, venendo marchiato con **una sorta di tatuaggio** che permetteva l'identificazione in caso di diserzione

Un fattore importante era anche la statura: un legionario era alto in media 1 metro e 60, mentre gli uomini della prima coorte (la più blasonata) arrivavano a 1 metro e 65. Questi standard però sarebbero cambiati nel tempo, visto che con il procedere delle conquiste e la concessione della cittadinanza a popoli gallici, germanici e balcanici, l'altezza media andò per forza di cose aumentando.

Dopo aver prestato giuramento (*sacramentum*), e trascorso una fase di ambientamento, la recluta diventava a tutti gli effetti un *miles*, venendo marchiato con una sorta di tatuaggio che permetteva l'identificazione in caso di diserzione.

Vegezio nel suo libello elenca in maniera puntuale a che tipo di prove le giovani matricole dovessero sottoporsi: corsa, salto, nuoto e i primi rudimenti di combattimento. In particolare, erano previste sfiancanti esercitazioni con scudi di vimini e pali, sessioni di lancio del giavellotto (*pilum*), frecce, fionde (con proiettili normali e di piombo) e presa di confidenza con l'equipaggiamento (come armatura, elmo e scudo). Una sessione che si sarebbe rivelata utilissima era finalizzata a insegnare in che modo portare il colpo con la spada – non di taglio ma di punta – perché "i colpi di taglio raramente sono mortali, visto che gli organi vitali restano protetti dall'armatura e dalle ossa; invece un colpo di punta che penetra per due pollici è mortale". Anche saper maneggiare il *pilum* era fondamentale: "L'istruttore deve fare in modo che il soldato lanci con tutta la forza il giavellotto e che

scagli l'arma con una mira precisa o in direzione di un palo o nelle vicinanze di esso".

Se l'addestramento iniziale era un fattore chiave per forgiare un buon soldato, solo un programma incessante di esercitazioni era in grado di mantenere l'efficienza ai massimi livelli. Che questa pratica sia sempre stata una peculiarità dell'esercito legionario lo conferma un passo di Polibio quando ricorda come Publio Scipione, all'epoca della presa di Nova Carthago (III secolo a.C.), pretendesse dai suoi ufficiali un allenamento continuo: "Il primo giorno dovevano far marciare i soldati con le armi a passo di carica per trenta stadi; il secondo giorno erano costretti a pulire e riparare le proprie armature, passando in rassegna le truppe; il terzo giorno veniva concesso loro il dovuto riposo; il quarto giorno, venivano fatti esercitare nei duelli con spade di legno ricoperte in cuoio e bottoni, altri nel lancio dei giavellotti, utilizzando anche in questo caso dei bottoni per fermare la loro penetrazione; il quinto giorno si ripartiva da zero con la stessa serie di esercizi".

LA QUOTIDIANITÀ DEI SOLDATI

La guerra nella vita di un legionario era un evento, considerate le dovute eccezioni, non così frequente come si può pensare. Questo non significa però che in tempo di pace la sua esistenza fosse all'insegna del riposo e dell'ozio. Anzi. Indipendentemente dall'unità di appartenenza, i soldati conducevano un'esistenza frenetica, esercitando una serie di attività di routine. Se l'archeologia in certi casi ci ha permesso di ricavare informazioni preziose da rapporti o lettere (tavolette cerate o papiri), sono certamente le fonti antiche a fornirci gli spunti più interessanti. Alle normali attività militari (esercitazioni e manovre) erano affiancate corvée amministrative, raccolta delle imposte e lavori edilizi (costruzione di strade, ponti e viadotti). A tutto questo, come ricorda lo storico Yann le Bohec in *L'esercito romano*, va aggiunta la routine quotidiana che aveva inizio con l'adunata mattutina e la consegna degli ordini da parte degli ufficiali preposti: "Alcuni erano allora costituiti in distaccamenti per andare a cercare della legna, ▶

A sinistra, una ricostruzione moderna di un tipico gladio romano: si trattava di una spada corta, ottima per colpire e lacerare.

CAMILLO BALOSSINI, CREATIVE COMMONS

LO *STIPENDIUM*

La moneta più diffusa nell'antica Roma era il denario (*denarius*). Nel I secolo a.C. il salario di un legionario era di 225 denari, contro i 30mila del *tribunus laticlavius*.

A partire dal II secolo a.C., con la rivoluzionaria riforma di Gaio Mario, soldati e ufficiali legionari cominciarono a ricevere uno stipendio fisso che variava in funzione del grado e della specializzazione. Tanto per avere un'idea al tempo di Augusto (fine I secolo a.C.) gli stipendi, rigorosamente in denari, erano così calcolati: legionario semplice (225), centurione decurione (3.375), centurione primo ordine (6.750), centurione *primus pilus* (13.500), *praefectus castrorum* (15mila), *tribunus laticlavius* (30mila). Ciò che salta subito agli occhi è che un centurione normale guadagnava ben sedici volte di più di un soldato semplice. Ma c'era addirittura chi stava peggio: un soldato ausiliario non legionario percepiva solo 75 denari e un marinaio della flotta ancora meno. Va fatto notare che questi valori cambiarono davvero poco nell'arco di duecento anni – da Cesare (fine I secolo a.C.) fino all'epoca di Settimio Severo (fine II secolo) – provocando non pochi problemi economici per via della costante svalutazione della moneta. Per ovviare a un simile problema fu necessario introdurre pagamenti aggiuntivi (premi o donativi), a discrezione naturalmente degli imperatori. I primi significativi adeguamenti alla paga, oltre a tutta una serie di elargizioni, si verificarono solo all'epoca di Caracalla (inizio del III secolo), conosciuto per la sua generosità. Tanto per fare un esempio, il salario di un legionario salì a 680 denari, un'inezia comunque se paragonato a quello di un centurione (10mila) o di un *tribunus laticlavus* (90mila). Per venire incontro alle necessità dei soldati erano previste comunque una serie di indennità o sussidi per l'acquisto di sale (*salgamum*), chiodi (*clavarium*), pasti rituali (*epulum*) e altro ancora. Al momento del congedo, infine, lo stato conferiva ai veterani un premio supplementare di tremila denari o in alternativa l'assegnazione di terre: si trattava di appezzamenti in colonie che potevano essere messi a coltura, vista la grande disponibilità di schiavi, e permettevano una vita abbastanza dignitosa, paragonabile a quella di un ceto medio.

Chi non si adeguava poteva incorrere in **punizioni**, a volte gravi, proporzionate all'**entità della colpa**

▶ del grano, dei rifornimenti d'acqua, altri, inviati in pattuglia, erano incaricati di ispezionare i dintorni della fortezza; altri ancora si vedevano affidare le corvée richieste dalla vita comune: bisognava fornire sentinelle, effettuare le pulizie delle strade del campo e dei diversi locali".

Anche se le fonti, in taluni casi, riferiscono di esenzioni dal lavoro, ottenibili pagando il proprio centurione, in teoria tutti i soldati erano tenuti a questo genere di prestazioni. Chi non si adeguava poteva incorrere in punizioni, a volte gravi, in funzione dell'entità della colpa. Sul tema della disciplina e il rispetto delle gerarchie Vegezio è categorico: "Mentre essi sono ancora sparsi nelle proprie guarnigioni, devono essere costretti dai tribuni, dai vicari e anche dagli ufficiali con enorme rigore a mantenere la disciplina più severa, a non osservare null'altro che ubbidienza e rispetto delle regole, a fare frequentemente la cosiddetta manovra di campo, a sottoporsi all'ispezione delle armi, a non assentarsi mai con nessun permesso, a non smettere di osservare i comandi e di rispettare le insegne". Pure gli spostamenti da un luogo all'altro, sia che avvenissero in tempo di guerra o di pace, dovevano essere effettuati perfettamente equipaggiati, in ordine rigoroso e nel più assoluto silenzio: "I fanti", ricorda Flavio Giuseppe, "indossano corazze ed elmi, una spada appesa su ciascun fianco, dove

123RF

Una scena della manifestazione storica *Tempora* ad Aquileia con due soldati a guardia dell'accampamento.

quella di sinistra è più lunga di quella di destra, quest'ultima non più lunga di un palmo. I soldati scelti, che fanno da scorta al comandante, portano una lancia e uno scudo rotondo; il resto dei legionari un giavellotto e uno scudo oblungo, oltre a una serie di attrezzi come, una sega, un cesto, una piccozza, una scure, una cinghia, un trincetto, una catena e cibo per tre giorni. Tanto che i fanti sono carichi come bestie da soma".

LA FILOSOFIA DEL CAMPO

Un legionario trascorreva gran parte della sua esistenza nei campi fortificati sia mobili (durante una campagna militare) sia permanenti. Solo in epoca tardo-imperiale (a partire dal III secolo d.C.), con la fine della fase espansionistica e

Tende, scudi legionari, elmi e altri oggetti nella ricostruzione di un tipico accampamento mobile romano (*castra aestiva*).

Dettaglio dell'altare di Domizio Enobarbo del 113 a.C.; in questa lastra sono visibili tre soldati dotati di uno scudo tipico dell'epoca repubblicana.

l'adozione di una strategia difensiva basata sui confini fortificati (*limes*), si verificò un fenomeno di inurbamento, caratterizzato dalla nascita di guarnigioni all'interno del tessuto cittadino, che avrebbe portato a lungo andare al decadimento della disciplina. Un aspetto che avrà profonde ripercussioni sull'efficienza operativa delle legioni. Prima di allora però era prassi che le truppe stazionassero in aree non urbanizzate, o in caso di guerra, in campi provvisori. Un fenomeno che si affermò a partire dal III secolo a.C., quando gli eserciti repubblicani iniziarono a spingersi sempre più lontano da Roma. Come sottolinea Flavio Giuseppe, la costruzione di accampamenti militari fortificati mobili (*castra aestiva*) era ▶

CREATIVE COMMONS, 123RF

La costruzione di un accampamento era un lavoro molto oneroso e richiedeva diverse maestranze. Ogni *castra* aveva molteplici porte di accesso sempre difese da un drappello di legionari (nella foto una ricostruzione storica).

una prassi consolidata perché "i nemici non possono coglierli di sorpresa. [I Romani] infatti quando entrano in territorio avversario non vengono a battaglia prima di aver costruito un accampamento fortificato. Esso non viene edificato dove capita né senza un'organizzazione prestabilita. L'accampamento viene realizzato a forma di quadrato. L'esercito ha al seguito una grande quantità di fabbri e arnesi per la sua costruzione". Queste strutture potevano durare per una sola notte, dopodiché venivano distrutte, e dovevano alloggiare l'intero esercito (spesso varie legioni). Considerate le notevoli dimensioni, si trattava di un compito gravoso che richiedeva notevole perizia, a partire dall'individuazione del sito che doveva essere in leggera pendenza per favorire il deflusso delle acque e lontano da alture da cui il nemico avrebbe potuto attaccare. Il lavoro era effettuato da una parte dei legionari, mentre le restanti truppe si occupavano delle difesa, e consisteva in: spianare il terreno; scavare un fossato perimetrale e, con la terra di risulta, erigere un terrapieno su cui veniva fissata una palizzata; realizzare le quattro porte d'accesso (con eventuali torri difensive). La fase successiva riguardava l'assetto interno: dopo aver lasciato uno spazio vuoto (*intervallum*) a ridosso del terrapieno, dove stipare le armi da lancio e permettere rapidi spostamenti, un agrimensore si occupava della suddivisione del terreno (spazi rettangolari) dove sarebbero sorti gli alloggi di

CAMILLO BALOSSINI

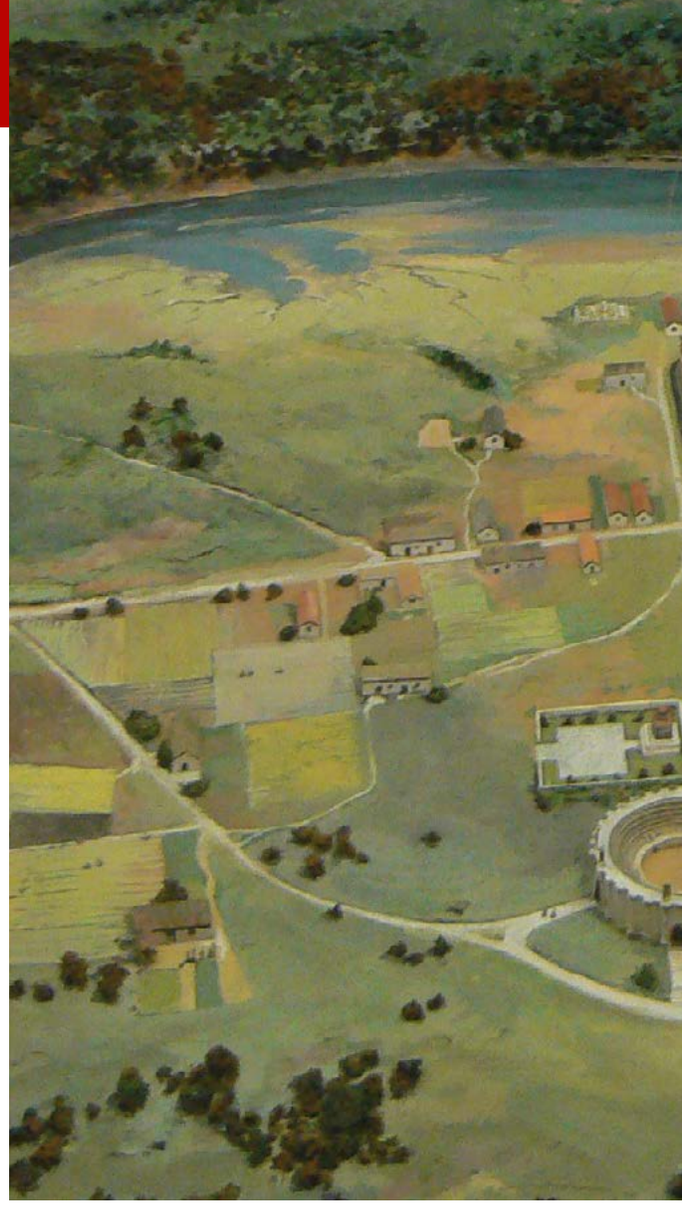
Figuranti interpretano legionari che avanzavano riparandosi dietro lo scudo e impugnando il gladio.

MATTHIASKABEL

soldati e ufficiali (tende), le aree pubbliche (mense e magazzini) e i vari comandi. È chiaro che un simile compito presupponeva precise competenze, dal soldato semplice al più alto ufficiale, in modo che il meccanismo non si inceppasse. Non va dimenticato infatti che, spesso, i *castra* venivano eretti in aree di guerra con il nemico in agguato. Il minimo intoppo pertanto avrebbe potuto rivelarsi fatale.

Il discorso cambia quando si prendono in considerazione le fortezze o i campi permanenti (*castra hiberna*): sebbene la struttura rispecchiasse i campi mobili, le dimensioni erano minori (16-20 ettari), perché sede di una sola legione. Tuttavia in alcuni casi, come Castra Vetera (50 ettari) e Mogontiacum (36 ettari), potevano alloggiarvi anche più unità contemporaneamente. Qui le truppe erano di stanza fissa, per svernare e poi riprendere le attività belliche, o perché incaricate di proteggere un particolare settore del *limes* (come avverrà sempre più spesso in epoca tardo-imperiale). In questo caso le guarnigioni avevano anche un ruolo di "romanizzazione", dato che nei loro dintorni incominciarono a sorgere sempre più spesso insediamenti civili con la presenza di commercianti, fabbri e artigiani per l'approvvigionamento di armi, indumenti e derrate alimentari. Inoltre i veterani, al termine della ferma, ricevevano appezzamenti di terra proprio nelle aree dove avevano prestato servizio (la città di Narbona in Gallia nel caso della Legio X), favorendo lo sviluppo di ulteriori attività produttive, commerciali e culturali. ▶

Spesso i *castra* venivano eretti in **aree di guerra** con il nemico in agguato. Il minimo intoppo poteva rivelarsi fatale. L'**organizzazione** doveva essere perfetta



▶ SPAZIO (ANCHE) AI DIVERTIMENTI

A dispetto della durezza della disciplina, un legionario sapeva di poter contare su un'alimentazione abbondante, varia e di buona qualità. Quanto bastava per sopportare la fatica e il duro lavoro sia in tempo di guerra sia di pace. I dati a nostra disposizione indicano che l'organizzazione dei rifornimenti era molto efficiente e in grado di funzionare in tutti i teatri operativi, anche in territorio nemico: per esempio, una legione di epoca alto-imperiale (I-III secolo d.C.), costituita da 5.500 uomini, richiedeva circa tredici tonnellate di cereali al giorno. Senza contare l'immancabile approvvigionamento di vino. Come sottolinea Le Bohec, all'interno di ogni legione "si conosce l'esistenza di un vivandiere (*cibariator*). Il grano rimane alla base dell'alimentazione. In campagna, sono i frumentari che devono trovarlo (in tempo di pace, questi soldati servono da corrieri e si occupano probabilmente dell'annona), il grano viene acquistato sul mercato da un intendente (*dispensator*), macinato da un mugnaio (*molendarius*) e distribuito dal mensor frumenti". Anche la carne faceva parte della dieta e veniva acquistata nei macelli o dai cacciatori, a seconda delle evenienze. Se, vista la conformazione dell'impero ad abbracciare l'intero Mediterraneo, il modo più semplice per far pervenire le vettovaglie era via mare, o via fiume, il trasporto su terra veniva assicurato dal *cursus publicus* (servizio imperiale), avvalendosi di carri trainati da buoi che in genere erano in grado di trasportare seicento chilogrammi di merci.

Un aspetto importante della vita dei soldati riguardava il **servizio sanitario**. I legionari potevano contare su un'ottima **assistenza medica**

Se il cibo era una necessità primaria, un altro aspetto importante riguardava il servizio sanitario. A quanto pare, i legionari potevano contare su un'ottima assistenza medica, in virtù delle vaste conoscenze raggiunte in materia; non stupisce infatti che, per poter rivedere un sistema così avanzato, sarà necessario attendere il XIX secolo. A capo della squadra dei medici e della clinica legionaria era posto il *praefectus castrorum* a cui faceva capo il direttore dell'ospedale militare del campo (*optio valetudinarii*), responsabile degli aspetti amministrativi. Chi operava invece era il capo medico (*medicus*), all'interno di una sorta di infermeria chiamata *valetudinarium*. Pare esistesse anche una vera e propria farmacia in cui si potevano trovare bende e altri preparati. Dalla colonna

CREATIVE COMMONS

Il dettaglio della Colonna Traiana in cui si vede un "operatore sanitario" romano che medica la gamba di un soldato ferito.

Modellino della fortezza legionaria di Deva in Britannia.

Il rancio del legionario era di solito costituito da grano, carne di vario tipo, verdure e formaggio.

traianea infine abbiamo anche un chiaro riferimento a possibili operatori sanitari, forse centurioni, in grado di intervenire anche in prima linea: in una raffigurazione si vede infatti un personaggio, con elmo e spada, che si appresta a curare un ferito.

Gli uomini in salute, durante i momenti di licenza, non disdegnavano i piaceri della vita cittadina. Non mancano riferimenti, sia testuali che archeologici, su come in prossimità delle guarnigioni venissero edificati impianti termali (il luogo di ritrovo preferito dai legionari) e anfiteatri (come quello di Carnuntum), dove si poteva assistere a combattimenti gladiatorii. Sebbene teoricamente proibiti, tra gli uomini erano in voga i più diffusi giochi d'azzardo, scommesse e dadi in particolare. La presenza nei dintorni di una numerosa popolazione femminile era inoltre motivo di intense relazioni personali: la prostituzione era diffusissima, così come l'abitudine di legarsi a una donna (*hospita*), o una schiava affrancata, con cui era possibile mettere al mondo figli (il matrimonio invece era proibito).

Analizzando il ricco materiale archeologico rinvenuto nella fortezza di Vindolanda, posta sul vallo di Adriano in Gran Bretagna, sappiamo inoltre come la scrittura fosse diffusa solo tra gli ufficiali, mentre la maggior parte dei subalterni era analfabeta. Se la lingua usata era il latino, dalla forma sgrammaticata degli esempi di lettere pervenuteci si può dedurre che a scrivere fossero uomini di provenienza varia: gallica, ispanica o germanica. Curiosamente, è stato possibile ricostruire anche espressioni gergali diffuse tra i soldati: il comandante era salutato in genere come *domine* (signore), mentre i soldati si chiamavano tra loro *collegae* (compagno) o *fratres* (fratello). In un avamposto così isolato infine lo svago più diffuso, almeno tra gli ufficiali, era la caccia con arco e frecce e, in altri casi, fionde o lance. Insomma, una vita dura quella del legionario a cui però non mancava una buona dose di piaceri.•

ŁUKASZ NURCZYŃSKI, CAMILLO BALOSSINI

UNA CAVALCATA PER VINCERE

Gli eserciti romani, il cui nerbo era costituito da fanteria pesante legionaria, divennero un'arma formidabile solo quando poterono contare su una cavalleria altrettanto efficiente

Testo di Antonio Ratti

SHUTTERSTOCK

Un passo di Tacito, relativo alla parata che accompagnò l'ingresso di Vitellio a Roma nel 69 d.C., riesce a spiegare meglio di ogni altra cosa la gerarchia che esisteva all'interno dell'esercito romano: "Aprivano la sfilata le aquile di quattro legioni; poi le insegne di dodici ali di cavalleria ausiliaria, e dopo le schiere dei fanti e dei cavalieri; infine trentaquattro coorti di fanteria ausiliaria, tenute distinte secondo la nazionalità o la specialità dell'armamento". La fanteria legionaria, in sostanza, aveva la priorità su tutte le altre unità, cavalleria compresa. Una scala di valori che, nonostante le innumerevoli evoluzioni a cui le armate di Roma andarono incontro, sarebbe mutata solo in tarda età imperiale. Per capire quale fu il ruolo della componente a cavallo nel corso del tempo dobbiamo tenere presente che fin dall'Età Regia (metà VIII secolo a.C.) e per almeno cinquecento anni l'ossatura dell'esercito legionario fu costituita quasi esclusivamente da fanteria pesante, mentre ai reparti a cavallo erano affidati compiti del tutto secondari: esplorazione, azioni di disturbo, inseguimento del nemico o riserva tattica da spostare rapidamente laddove ce ne fosse stato bisogno. E quando furono coinvolti in combattimenti in prima linea, lo fecero in maniera del tutto inusuale. Livio racconta infatti come nel 499 a.C., sul Lago Regillo – lo scontro più importante che contraddistinse la sanguinosa lotta contro i Latini – le unità di cavalleria dell'Urbe avessero ricevuto l'ordine di smontare da cavallo e unirsi ai fanti, dopodiché "volarono nelle prime file e andarono a porre i loro piccoli scudi davanti ai portatori di insegne. Questo ridiede morale ai fanti, perché vedevano i giovani della nobiltà combattere come loro e condividere i pericoli". Fu una scelta azzeccata che cambiò le sorti di una battaglia che sembrava ormai decisa, visto che a quel punto i "Latini dovettero retrocedere e il loro schieramento ripiegare". E che non si sia trattato di un caso isolato lo dimostra un altro episodio, tra i vari pervenutici, accaduto settant'anni dopo, quando il decurione Sesto Tempanio consigliò ai suoi uomini di disfarsi dei cavalli e prendere parte attiva ai combattimenti che in quel momento sembravano volgere al peggio.

POCHI E INEFFICIENTI

Da questi esempi si può comprendere che le unità di cavalleria leggera romana (per tutta l'epoca arcaico-repubblicana non viene mai menzionata una componente pesante) potevano rivestire un minimo di efficacia solo se portate a stravolgere la loro natura e trasformarsi in fanti appiedati: Vegezio ricorda a tale proposito che nell'addestramento dei legionari era contemplato anche imparare ad andare a cavallo.

L'impiego della cavalleria in azioni di "sfondamento" era impensabile e forse, visto l'equipaggiamento, anche sconsigliabile. Polibio su questo aspetto è categorico: "Portavano uno scudo di pelle di bue, ma non era possibile servirsene contro gli attacchi nemici, perché non era sufficientemente consistente e, quando la pelle esterna che lo ricopriva veniva a mancare, in caso di pioggia si infradiciava e diventava totalmente inservibile". Per non parlare dell'armamento: "Anche le lance non erano di alcuna utilità, per due motivi in particolare: prima di tutto, essendo sottili e fragili, non erano minimamente in grado di raggiungere il bersaglio e prima che la punta provasse a conficcarsi in qualcosa, spesso si spezzava a causa della vibrazione generata dal movimento del cavallo; e visto che erano costruite senza il puntale inferiore, potevano colpire di punta solo la prima volta, poi si spezzavano e non erano più utilizzabili". Solo la fanteria pesante in pratica, appoggiata nelle fasi iniziali da uomini armati alla leggera, poteva decidere il corso di una battaglia. Ma perché Roma si privò per lungo tempo di una componente che dal punto strategico-tattico, e se ben utilizzata, avrebbe potuto garantire un'indiscussa superiorità? Le ragioni sono riconducibili principalmente a due ordini di idee. Se da un lato i cittadini romani non dimostrarono mai alcuna predisposizione (sarebbe il caso di dire, provavano una certa avversione) per le pratiche equestri, dall'altro il modo di guerreggiare delle coeve popolazioni italiche, profondamente influenzate dal modello greco arcaico, prediligeva in maniera indiscutibile la fanteria. La struttura dell'esercito romano inoltre, prima oplitico poi manipolare (introdotto a partire dalla metà del IV secolo a.C. con le Guerre sannitiche) fu in grado di ▶

In questa rievocazione storica, sono presenti elementi della cavalleria ausiliaria con un equipaggiamento che risale alla fine del I secolo d.C.

Per cinque secoli l'**ossatura dell'esercito legionario** fu costituita dalla fanteria pesante, mentre ai **reparti a cavallo** erano affidati compiti del tutto secondari

CREATIVE COMMONS

123RF (IN ALTO), CREATIVE COMMONS (NEL TONDO)

In alto, legionari e cavalieri durante una rievocazione storica. Nel tondo, particolare di una sella romana (*ephippia*) a quattro corni.

▶ adattarsi efficacemente alle continue sfide militari che opposero la Città Eterna alle popolazioni latine, etrusche e sannitiche. Per tale ragione non fu mai necessario sviluppare una disciplina, quella equestre, che per forza di cose rimase sempre a livello embrionale con compiti del tutto marginali nell'economia di una battaglia.

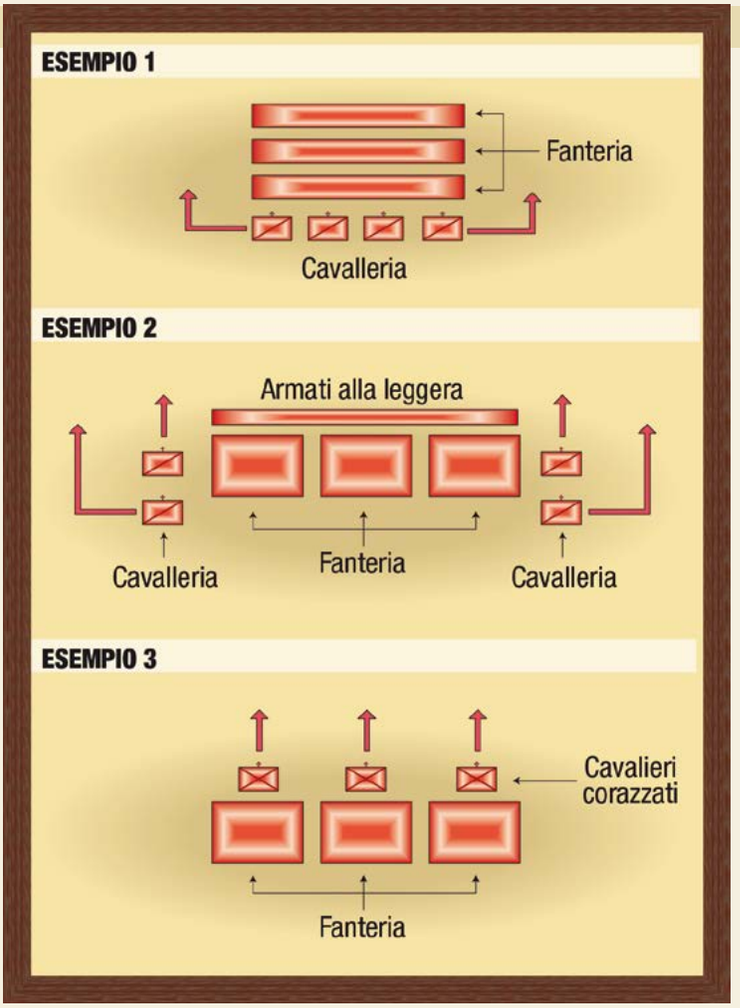
Un dato su tutti lo conferma in maniera inesorabile: dall'Età Regia al III secolo a.C., come sottolineato a più riprese da Livio, il numero degli effettivi a cavallo in seno a una legione (trecento) non mutò mai. E lo stesso si può dire sul loro impiego operativo. Le cose cambiarono radicalmente quando, con lo scoppio delle Guerre puniche (264 a.C.), si profilarono all'orizzonte sfide ben più ardue. Basti pensare alla superiorità tattica degli eserciti cartaginesi, addestrati a combattere alla maniera ellenistica, in cui la componente di cavalleria era numerosa, agguerrita e tatticamente impattante. Nella battaglia di Canne (216 a.C.), per esempio, uno dei maggiori disastri militari di Roma, il ruolo dei cavalieri numidici, ottimamente disposti sul campo da Annibale, si dimostrò un fattore chiave per mettere in crisi il lento esercito legionario. E in questo caso le truppe di cavalleria romana furono letteralmente surclassate. Non stupisce pertanto che a Zama, quattordici anni dopo, il vittorioso Scipione, prima di schierare in battaglia i suoi legionari, si fosse premunito in anticipo arruolando tra le sue fila 4mila cavalieri africani guidati da Massinissa. Una mossa che ebbe un notevole impatto sull'esito dello scontro.

LA RICERCA DELL'EQUILIBRIO

Che le truppe di fanteria legionaria, se ben guidate e addestrate, fossero un'arma formidabile non significa che da sole fossero in grado di prevalere contro eserciti molto mobili, la cui ossatura era costituita da reparti a cavallo, e che rifiutavano a priori scontri campali con l'impiego di fanteria pesante. Le guerre in Oriente, più di ogni altra cosa, misero in luce questo limite strutturale. A Carre (53 a.C.) le legioni di Crasso, prive del supporto di reparti montati e attirate in pieno deserto, furono letteralmente annientate dagli arcieri a cavallo e dai catafratti partici che si limitarono a bersagliare il nemico da lontano per poi, una volta apertone i ranghi, travolgerlo con ripetute cariche. E anche quando, nel giugno del 38 a.C., in alta Siria le

DISPOSIZIONE SUL CAMPO

Se prendiamo in considerazione le truppe arcaico-repubblicane, fino ad almeno il III secolo a.C. il ruolo della cavalleria legionaria era assai limitato. Nel dispositivo delle legioni del IV secolo a.C., al tempo delle guerre contro le popolazioni latine, il nucleo di trecento cavalieri leggeri era adibito perlopiù a compiti di ricognizione, avanguardia, scorta, disturbo e inseguimento di truppe avversarie in ritirata **(Esempio 1)**. Tuttalpiù, poteva rivelarsi utile come riserva mobile da spostare in punto critico del fronte: in tal caso i cavalieri scendevano da cavallo per improvvisarsi fanti. Ecco perché Vegezio sottolinea che un buon legionario doveva saper cavalcare con una certa perizia. Il discorso cambiò sostanzialmente quando incominciarono a essere impiegate truppe ausiliarie fornite da popolazioni alleate o arruolate su base etnica in certe parti dell'impero. L'apparizione a fianco dei legionari di cavalleria numidica, maura, germanica, sarmatica si rivelò provvidenziale. Di norma veniva disposta sulle ali di uno schieramento per compiere azioni di disturbo, contrastare efficacemente la controparte avversaria e, in caso di vittoria, operare sui fianchi o alle spalle del nemico. Una fonte importante su come venissero impiegati è ancora Vegezio nell'*Arte romana della guerra*: "Una volta formato lo schieramento dei fanti, i cavalieri si pongono ai lati, di modo che tutti i soldati muniti di corazza e di aste sono vicini ai fanti… Infatti i cavalieri armati pesanti devono proteggere i lati, formati dai fanti, e i fianchi dell'esercito nemico devono essere sopraffatti e sconvolti dai soldati più veloci e leggeri **(Esempio 2)**. Il generale deve sapere contro quali drungi, cioè squadroni di nemici, è opportuno fare scontrare determinati cavalieri… Se i cavalieri sono inferiori in numero, devono secondo il costume antico unirsi a loro velocissimi fanti armati da scudi leggeri… Adottando questo espediente, non importa con quanto impeto giungano i cavalieri nemici, comunque non potranno eguagliare la schiera mista. Tutti gli antichi generali escogitarono questo solo rimedio, di addestrare cioè giovani soldati, eccellenti corridori, e porli ognuno tra due cavalieri come fanti muniti di scudo leggero, spada e giavellotto". La testimonianza di Vegezio ci illumina anche sull'impiego di truppe cammellate che, per quanto fossero molto adatte a spostamenti su aree desertiche e sabbiose, in realtà "a parte la sorpresa che suscitano in coloro che non sono abituati a vederli, i cammelli in guerra non apportano nessun vantaggio". Altrettanto interessante è la sua analisi sull'impiego della cavalleria pesante catafratta: "I cavalieri corazzati sono protetti dalle ferite grazie alle corazze che indossano, ma a causa dell'impedimento causato da queste e del peso delle armi è facile catturarli… Essi in battaglia hanno più successo contro fanti dispersi che contro reparti di cavalleria; tuttavia, posti davanti alle legioni o uniti ai legionari **(Esempio 3)**, se si combatte da vicino… rompono spesso le file nemiche".



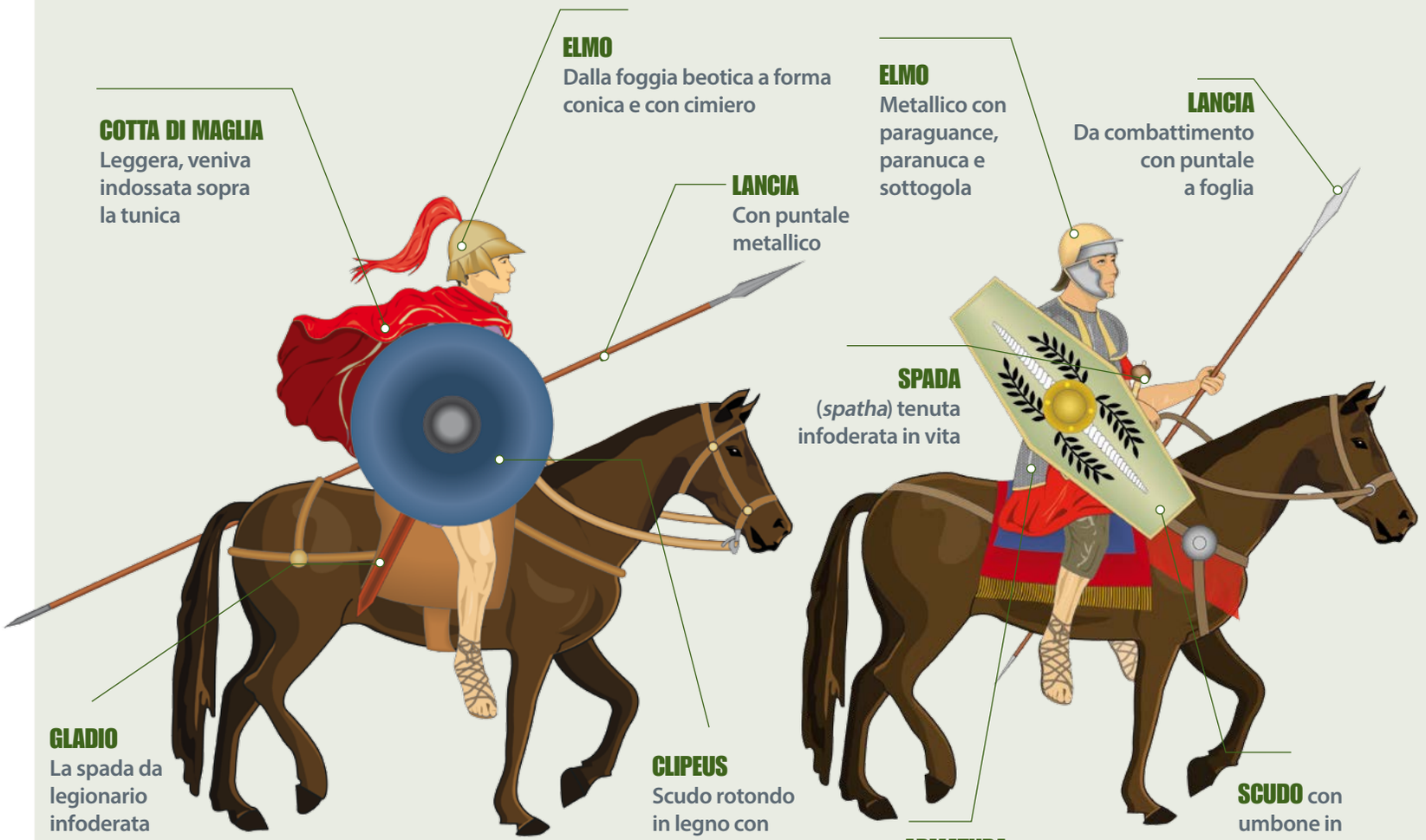
legioni di Publio Ventidio Basso sbaragliarono l'esercito persiano di Pacoro I, si trattò di una vittoria conquista più per l'abilità tattico-strategica del comandante romano che per un'effettiva superiorità militare. Basso infatti, conscio della sua inferiorità in campo aperto, al cospetto di una letale cavalleria nemica, agì nell'unico modo possibile: trincerandosi sui fianchi del monte Gindaro e aspettando l'attacco nemico in formazione chiusa con il supporto di frombolieri cretesi. La lezione per gli strateghi romani era chiara e lampante: così com'era pensata, senza l'apporto di unità ausiliarie, la legione era troppo lenta e prevedibile. Per poter sopperire a questi evidenti limiti si ricorse all'unica soluzione possibile: se da una parte i cittadini dell'impero avrebbero continuato ad arruolarsi nelle file delle legioni, dall'altra sarebbe spettato alle popolazioni alleate il compito di fornire truppe armate alla leggera, arcieri, frombolieri e più di ogni altra cosa cavalleria pesante e leggera. Una scelta che rappresentò un passo fondamentale nella costituzione di un esercito ben equilibrato in cui la fanteria legionaria (che sarebbe rimasta comunque il nerbo principale) era affiancata da reparti di truppe di cavalleria permanente, arruolati in territori di antica tradizione equestre nelle più disparate aree dell'impero (come per esempio la cavalleria numidica). I primi passi di questo processo furono ▶

CREATIVE COMMONS, DISEGNI: LUCIANO PARISI

▶ innescati dalla riforma militare di Gaio Mario sul finire del II secolo a.C. per poi prendere piede nel secolo successivo, mano a mano che le forze di Roma venivano a contatto con nuovi popoli sia a Occidente sia a Oriente. Non stupisce pertanto che in questo modo i Romani siano riusciti a evitare di diluire i loro contingenti di cittadini in corpi militari per i quali non avevano la minima predisposizione, cavalleria innanzitutto, concentrandosi all'opposto sulla loro vera specialità: la fanteria pesante. Uno dei casi più eclatanti riguarda le campagne di Cesare in Gallia tra il 58 e il 50 avanti Cristo. Sprovvisto di truppe

LA FORZA DELLA CAVALLERIA, UN CORPO ETEROGENEO

Un esercito, per poter ambire alla massima efficienza, deve basarsi su un perfetto equilibrio tra i reparti. La fanteria legionaria, senza il supporto di un contingente di cavalleria ben addestrato ed efficiente, non avrebbe mai potuto confrontarsi con eserciti che facevano della componente montata il loro fiore all'occhiello. Se i ridotti corpi di cavalleria legionaria (300 uomini) dimostrarono fin dalla loro nascita efficacia limitata e poca capacità operativa, a partire dalle Guerre puniche (III secolo a.C.) Roma incominciò ad arruolare

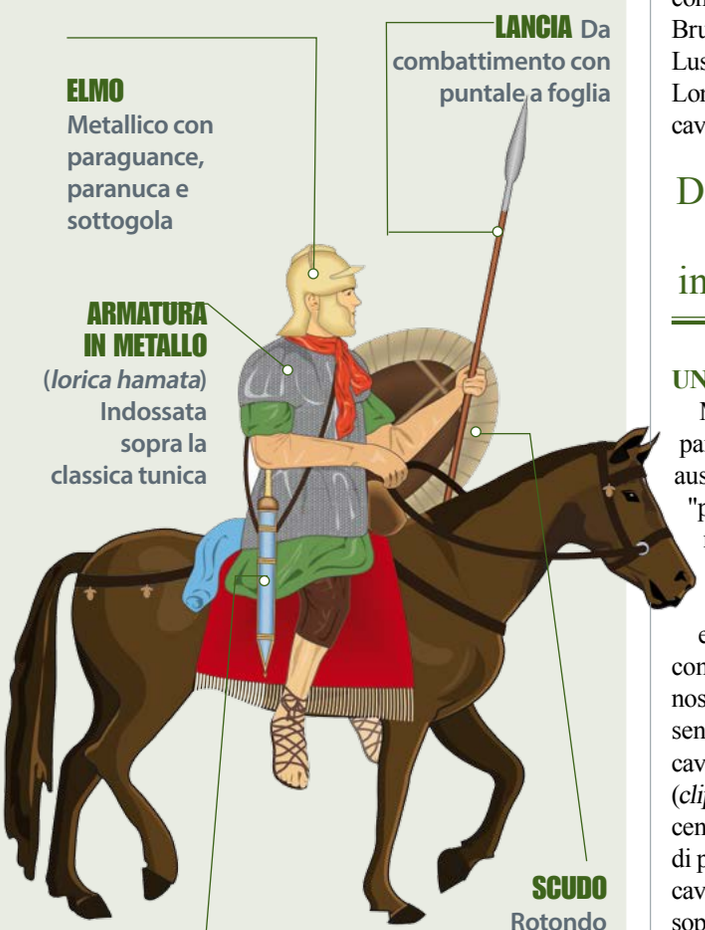


CAVALIERE LEGIONARIO DEL III SECOLO A.C.

"ALA NORICUM" DEL I SECOLO D.C

legionarie montate (in nessuna fonte vengono citate), comprese il valore e l'importanza tattica dei reparti a cavallo, arruolando tra le sue fila nutriti contingenti di cavalieri celti e germanici equipaggiati con elmo, cotta di maglia, scudo, giavellotto (o una lancia più pesante) e spada. Non c'è bisogno di dire che il loro impiego diede ottimi risultati e in più di un'occasione riuscì a cambiare il corso degli scontri, come per esempio durante l'assedio di Alesia, quando la carica dei cavalieri germanici permise di respingere una manovra di aggiramento sui fianchi del nemico. Da quel momento la pratica divenne una prassi sempre più consolidata.

nelle sue fila contingenti di cavalleria straniera (Numidi, Galli, Germani ecc.), per poi affidarsi alle truppe ausiliarie (sia di sola cavalleria sia miste) fornite dalle popolazioni alleate.



"COHORS EQUITATA" DEL II SECOLO D.C

Appiano infatti, narrando le vicende della Guerra Civile scoppiata dopo l'assassinio di Cesare, ricorda come durante la battaglia di Filippi (42 a.C.) Marco Bruto disponesse di circa 6mila cavalieri (Galli, Lusitani, Illirici, Parti e Traci) da opporre a Cassio Longino che poteva contare su quasi 4mila arcieri a cavallo di provenienza orientale (arabi e parti).

Sopra, scultura in terracotta di cavallo bardato con sella, proveniente dalla Gallia. Nella pagina a fronte, cavalieri romani dell'inizio del II secolo (da un fregio della Colonna di Traiano).

Dalle vittorie di **Cesare in Gallia**, ottenute anche grazie all'apporto dei cavalieri germanici, la cavalleria iniziò a risultare sempre più **determinante** negli scontri

UNA NUOVA RISORSA, GLI AUXILIA

Ma è con la radicale riforma militare di Augusto (a partire dal 27 a.C.) che i reparti di cavalleria ausiliaria (fornita da alleati e provinciali, i cosiddetti "peregrini") entrarono in pianta stabile nell'ordinamento dell'esercito. Si trattava di unità altamente specializzate, arruolate in aree diverse dell'impero, che in caso di bisogno potevano essere impiegate autonomamente o in maniera complementare alle forze legionarie. Dalle fonti a nostra disposizione ne esistevano almeno tre tipi, senza contare i reparti misti (cavalieri e fanteria): una cavalleria leggera, equipaggiata con uno scudo rotondo (*clipeus*) e un giavellotto (*spatha*) di circa 80-90 centimetri o una lancia più lunga (meno di due metri), di provenienza numidica, maura o tessalica; arcieri a cavallo (*Equites Sagittarii*), di origine orientale (partica soprattutto) o tracica, e la cavalleria pesante. L'introduzione di quest'ultima fu la vera innovazione. Dotata di armatura (anche il cavallo) del tipo a scaglie (*lorica squamata*) o ad anelli (*lorica hamata*), fu arruolata tra le popolazioni orientali e delle steppe. Si venne pertanto a delineare un quadro molto articolato che lo storico Edward Luttwak, riferendosi al I e II secolo d.C., ha così sintetizzato: "Oltre alle legioni della fanteria pesante, ancora costituite in massima parte ▶

CREATIVE COMMONS, DISEGNI: LUCIANO PARISI

Ricostruzione storica di alcune tipologie di cavalieri romani: da sinistra, un *praefectus alae*, un *eques* dei I-II secolo d.C. e un *draconarius* del III-IV secolo.

Nel I e II secolo i reparti di cavalleria dimostrarono la loro **complementarietà alle truppe legionarie**, garantendo all'esercito un'efficacia mai vista in precedenza

da cittadini volontari esistevano gli *auxilia*. Gli *auxilia*, suddivisi in ali di cavalleria (*alae*), o unità miste di cavalleria e fanteria (*cohors equitatae*), erano funzionalmente complementari alle forze legionarie".

Entrando più nel dettaglio sappiamo che esisteva l'*ala quingenaria* con 512 cavalieri, mentre tra le truppe miste troviamo la *cohors equitata quingenaria* con 380 fanti e 120 cavalieri. Se inizialmente questi reparti vennero impiegati nei luoghi di origine, in un secondo tempo furono trasferiti in aree più lontane. A livello di comando, in origine erano affidati a un'autorità locale che assumeva la carica di *praefectus equitum*, ma a partire dalla metà del I secolo furono sottoposte a un *praefectus alae* o a un *praefectus cohortis equitatae*. Fu un cambiamento dettato dalla necessità di integrare questi reparti con le truppe legionarie in uno schieramento di battaglia o durante una campagna militare. Lo storico Giuseppe Flavio, ricordando come si muoveva un esercito romano del I secolo d.C., scrive: "Si mettono in marcia tutti in silenzio e ordinatamente, restando ciascuno al proprio posto come fossero in battaglia. I cavalieri portano una grande spada sul fianco destro (*spatha*), impugnano una lunga lancia (*lancea*), uno scudo viene quindi posto obliquamente sul fianco del cavallo, in una faretra sono messi anche tre o più dardi dalla punta larga e grande non meno di quella delle lance; l'elmo e la corazza sono simili a quelli della fanteria. L'armamento dei cavalieri scelti, quelli che fanno da scorta al comandante, non differisce in nulla da quello delle ali di cavalleria". In base alle fonti, sappiamo che gli ausiliari rimanevano in servizio venticinque anni, dopodiché ricevevano un documento che attestava il congedo (*honesta missio*), un premio in denaro (o un appezzamento) e la cittadinanza. Per quanto riguarda lo stipendio, un cavaliere appartenente a un'ala riceveva circa 250 denari, mentre chi militava in una coorte 200. Un aspetto interessante della riforma augustea fu la reintroduzione (era stata abolita da Mario) nelle fila delle legioni di un piccolo contingente di cavalleria (120 uomini) al comando di un centurione. Ma a quanto pare il loro impiego non fu particolarmente significativo se, ai tempi di Traiano, fu nuovamente soppresso.

IL PERIODO D'ORO DELLA CAVALLERIA

Dopo le riforme di Augusto l'assetto dell'esercito non mutò per almeno due secoli e gli imperatori che lo seguirono presero atto della situazione e si mossero di conseguenza. I reparti di cavalleria, dal canto loro, dimostrarono la loro complementarietà alle truppe legionarie, garantendo all'esercito un'efficacia mai vista in precedenza, sia che fossero impiegati autonomamente (per prevenire possibili infiltrazioni nemiche), sia integrati sulle ali di uno schieramento di battaglia.

Nel corso del I e II secolo d.C. si può constatare comunque una serie di innovazioni di ampio respiro. Sotto la dinastia Flavia (69-96 d.C.) alle unità ausiliarie quingenarie furono affiancate quelle *milliariae* i cui effettivi raddoppiarono. Le ali di cavalleria in particolare, che divennero ben presto vere e proprie unità d'élite, erano costituite da 24 *turmae* di 30-32 uomini ciascuna, per un totale di 720-768 cavalieri, al comando di un *praefectus alae* dell'ordine equestre che restava in carica dai tre ai quattro anni.

Durante le guerre all'epoca di Traiano (101-117 d.C.), che impegnarono l'esercito su fronti diversi, la cavalleria pesante fu armata con il *contus*, una lunga lancia che raggiungeva i tre metri e mezzo e doveva essere impugnata a due mani. Le campagne in Mesopotamia inoltre, culminate con l'invasione della Persia, videro per la prima volta il sistematico impiego di cavalleria dromedaria. Con Adriano (117-138 d.C.) assistiamo invece all'istituzione di una nuova componente, i *numeri*, ossia reparti ausiliari (di fanti o cavalieri) arruolati su base etnica, i cui effettivi erano variabili. I loro compiti poteva essere tra i più disparati: controllo di una sezione della frontiera, missioni oltre i confini, appoggio alle truppe. Sempre con Adriano venne resa operativa anche un'ala di catafratti (*Ala I Gallorum et Pannoniorum catafractaria*), formata da cavalieri pesanti (anche il cavallo era protetto dall'armatura) armati di *contus*. Di stanza in Pannonia, era costituita dai formidabili guerrieri sarmati (Roxolani). La pratica di arruolare Sarmati (in questo caso Iazigi) continuò anche durante il regno di Marco Aurelio come conseguenza delle Guerre marcomanne del 175 dopo Cristo. E per finire, con la parentesi delle spedizioni in oriente, portate avanti da Settimio Severo (193-211), fu necessario ricorrere sempre più frequentemente a unità di arcieri a cavallo e cavalieri corazzati (*clibanarii*). È possibile fare una stima del numero di unità ausiliarie presenti nell'impero a fianco

CREATIVE COMMONS

di quelle legionarie? Sui rapporti di forza abbiamo solo un riferimento di Tacito, secondo cui nel 23 d.C. il numero delle forze ausiliarie era quasi equivalente a quello delle legioni e potrebbe essere quantificabile intorno alle 300mila unità. Nel 70 d.C. invece arrivò a 350mila. Entrando più nello specifico della sola cavalleria, lo storico Gail P. Holder è arrivato a stabilire, per la metà del II secolo d.C., qualcosa come 88 ali e 279 coorti, per un totale di circa 74mila cavalieri.

UNA CRISI PROFONDA

Con la fine della dinastia degli Antonini al termine del II secolo d.C., sebbene la struttura dell'esercito romano si rifacesse ancora a un'impostazione di stampo augusteo, nulla lasciava presagire la profonda crisi militare che si sarebbe profilata cinquant'anni dopo, quando l'impero fu sottoposto a gravi attacchi sia a Occidente (Germani) sia a Oriente (Sasanidi). Se le ragioni sono da individuare principalmente nella cronica debolezza dell'organismo statale, coinvolto in continue ribellioni dell'esercito, le nuove sfide militari imposero comunque un rapido cambio di marcia. Toccò all'imperatore Gallieno (260-268 d.C.) operare una prima riforma sia nella catena di comando che nell'impianto strategico, spostando le truppe mobili in posizione più arretrata rispetto alla linea di confine. Sufficientemente realista da comprendere di non avere abbastanza risorse per presidiarla interamente, pensò che l'unica soluzione fosse intercettare il nemico una volta che questo avesse superato la frontiera. Una condizione che rendeva centrale l'impiego della cavalleria. Se già con Massiminio Trace si era assistito a un aumento sistematico della componente montata (sia leggera sia catafratta), con Gallieno questa strategia di "sbarramento" fu portata al massimo livello. Nasceva pertanto una riserva strategica centrale composta da potenti unità di cavalleria pesante chiamate "promoti" in grado di intervenire rapidamente. E la scelta degli acquartieramenti cadde su Milano per via della sua posizione strategica, a metà strada tra Roma e la frontiera renana. Tuttavia, bisognerà aspettare la salita al potere di Diocleziano (284-305 d.C.) per assistere a una trasformazione radicale dell'impero sia a livello politico che militare. Se nel primo caso concepì una divisione del sistema di potere – dapprima con una diarchia (due Augusti dal 285 al 286 d.C.) e poi (293 d.C.) una tetrarchia, con l'elezione di due Cesari – nel secondo diede vita alla maggiore rivoluzione dell'esercito dai tempi di Augusto. Nello specifico, i suoi sforzi si concentrarono su un modello di difesa territoriale più efficiente, dato che ogni tetrarca poteva intervenire per stroncare sul nascere le incursioni nemiche. Una visione strategica in cui la cavalleria sarebbe stata ancora una volta determinante. La riserva mobile di Gallieno fu infatti trasformata in un vero e proprio esercito mobile (*comitatus*), distinto da quello stanziato sul confine, composto da due *vexillationes* di cavalleria e tre legioni. Quest'impianto subì un'ulteriore trasformazione per mano di Costantino (306-337 d.C.): come primo passo furono sciolti i normali reparti di cavalleria, il cui posto fu preso dalle *schole palatine*, unità di cavalleria d'élite al comando diretto del sovrano. Dopodiché passò a riorganizzare le forze a sua disposizione: suddivise l'esercito mobile in unità centrali (*palatinae*) e periferiche (*comitatenses*), sconvolgendo l'assetto di Diocleziano e ampliando la componente mobile.

Nell'immediato, questa strategia si dimostrò azzeccata – le incursioni furono respinte per buona parte del IV secolo d.C. – ma a lungo andare mise in luce problemi vari, facendo lievitare i costi per il mantenimento delle truppe: il risultato fu un dissanguamento del tessuto economico, già di per sé in crisi, e una perdita d'efficienza dei reparti (in special modo legionari), come dimostrò la disfatta di Adrianopoli (378 d.C.) in cui le legioni di Valente furono annichilite dai cavalieri goti. Le *scholae*, ben ripartite nei territori imperiali, rimasero attive in occidente fino al tracollo del V secolo, mentre nei territori orientali, ora appartenenti all'Impero bizantino, sopravvissero fino all'XI: all'epoca di Giustiniano I (VI secolo) per esempio erano costituite da mezzo migliaio di effettivi arruolati tra i bellicosi Goti. In Europa le cavallerie sarebbero tornate protagoniste proprio con le invasioni barbariche, risultando poi decisive negli eserciti feudali che avrebbero dominato sui teatri bellici per buona parte del Medioevo. •

Ricostruzione di cavaliere romano con il suo cavallo nel Museo di Canterbury. Si noti la presenza, nell'equipaggiamento, della *lorica squamata* come armatura e della *spatha*.

CREATIVE COMMONS

IL "GENIO" ROMANO

Strade, accampamenti, ponti, fortificazioni e gigantesche rampe d'assedio furono le carte vincenti che permisero a Roma di soverchiare gli avversari. Opere impressionanti le cui tracce sono in parte visibili ancora oggi

Testo di Giuseppe Cascarino

Coppia di dolabre, tipiche scuri da lavoro in uso nell'esercito romano. A sinistra, legionari impegnati nella costruzione di mura durante la campagne daciche (bassorilievo della Colonna Traiana).

La gestione di una guerra moderna richiede il supporto indispensabile del Genio militare, una specializzazione dell'esercito costituita da operatori e tecnici qualificati per costruire ponti, strade, porti, aeroporti e tutte le strutture civili necessarie per affiancare, facilitare e spesso risolvere le operazioni militari vere e proprie. Nel mondo mediterraneo antico le prime esigenze di disporre di mezzi tecnici e ingegneristici adeguati nacquero con gli assedi: in tremila anni di storia Assiri, Egizi, Greci e molti altri popoli misurarono le loro capacità belliche, e spesso il successo delle loro imprese militari, con la capacità di conquistare una città difesa da potenti mura. Furono però i Romani a raggiungere le vette della perfezione, con una tecnologia raffinata ed efficace che, unita alla loro proverbiale tenacia, gli permise di conquistare tutto il mondo allora conosciuto. A differenza dell'attuale organizzazione degli eserciti moderni, quello romano non aveva uno specifico corpo del Genio, ma si avvaleva degli stessi legionari, diretti e coordinati alla bisogna da particolari figure di ingegneri specialisti, gli *architecti*. Già dall'Età Regia l'organizzazione militare romana contemplava la presenza dei cosiddetti *fabri*, figure di tecnici addetti alla costruzione delle macchine da guerra, anche se non è chiara la loro collocazione all'interno della struttura organizzativa.

La **capacità di costruire**, oltre che di combattere, fu sempre ritenuta distintiva del soldato romano, che doveva essere anche un **portatore di civiltà e di progresso**

In epoca repubblicana l'esercito romano era composto da tutti i cittadini con diritto di voto, i quali da civili svolgevano di norma i mestieri più diversi: era quindi estremamente diffusa la presenza nei ranghi di falegnami, fabbri, artigiani, lavoratori agricoli, specialisti ricchi di competenze tecniche e quindi in grado di svolgere qualsiasi lavoro. Anche nell'esercito professionale di epoca imperiale la presenza di tecnici qualificati era altamente apprezzata, al punto che le numerose figure tecniche riconosciute, i cosiddetti *immunes*, erano esentate dai lavori pesanti.

In realtà, tutti i soldati romani erano chiamati a svolgere i lavori necessari alle opere di fortificazione e di assedio, e tutti erano dotati di attrezzi personali: il più diffuso era la *dolabra*, una sorta di combinazione tra una scure e un moderno piccone, che veniva trasportato assieme alle armi e al carico individuale: secondo Corbulone, generale di Nerone, le guerre si ▶

CREATIVE COMMONS

vincevano più con la *dolabra* che con il gladio.

La capacità di costruire, oltre che di combattere, fu sempre ritenuta una caratteristica distintiva del soldato romano, che doveva essere non solo un valoroso guerriero ma anche un portatore di civiltà e di sviluppo: sulla Colonna Traiana i legionari, distinguibili dagli ausiliari per le loro corazze a fasce metalliche, sono raffigurati quasi sempre indaffarati a costruire qualcosa, mentre il compito dei combattimenti è lasciato per lo più agli ausiliari.

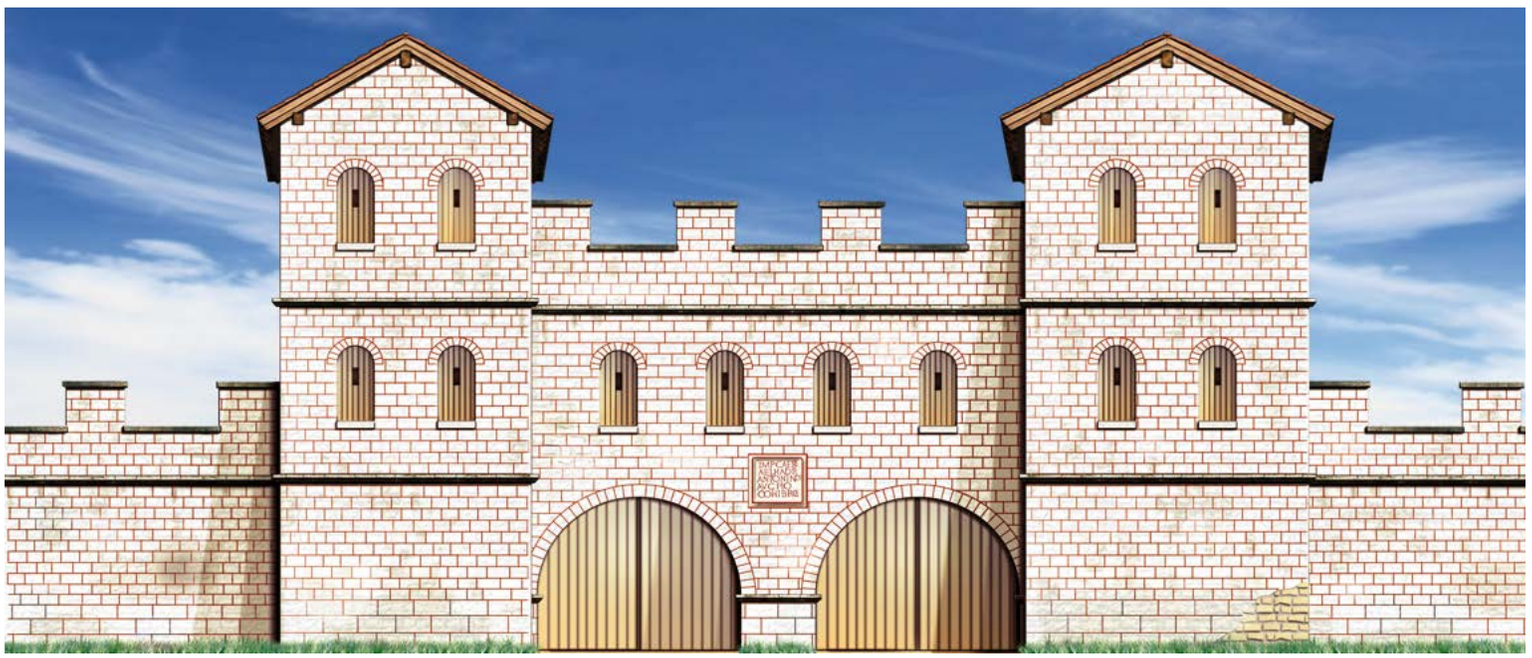
ACCAMPAMENTI PERFETTI

La prima manifestazione visibile dell'ingegneria romana fu senza dubbio quella dei campi militari

Gli **accampamenti militari** avevano forma quadrata e servivano ad accogliere e proteggere uomini e bagagli. Erano realizzati secondo uno **schema ortogonale**

(*castra*): ne vennero costruiti a migliaia, dalla Scozia alla Mesopotamia, perché ogni esercito romano, alla fine della giornata di marcia, alzava un campo fortificato in grado di accogliere tutti gli uomini e i bagagli al seguito, pronti a ripartire il giorno dopo per la tappa successiva. Il campo più comune aveva una forma tendenzialmente quadrata, e si sviluppava attorno all'incrocio tra due assi principali, detti cardo e decumano. Le sue dimensioni variavano in funzione delle dimensioni dei reparti da accogliere: un campo per due legioni (circa 10mila uomini) occupava più di 50 ettari, l'equivalente di 80 campi di calcio. La prima operazione della costruzione del campo consisteva nello scavo di un fossato (*fossa*) profondo almeno un metro, e nella realizzazione di un terrapieno (*agger*) e di un muro di protezione (*vallum*). Quindi si montavano le tende del comandante e degli ufficiali (*tribuni)* al centro del campo, e solo allora era possibile montare le tende dei soldati. Il campo veniva costruito sempre allo stesso modo, e costituiva non solo un rifugio sicuro per la notte, ma anche un'occasione di riposo e di distensione per i legionari che, montando la tenda ogni volta sempre nello stesso punto, si ritrovavano nel campo come in un ambiente familiare e accogliente.

Il campo mobile fortificato, pur nascendo con obiettivi difensivi, non era però una fortezza, e non aveva lo scopo di resistere a un assedio. La dottrina e la filosofia tattica dell'esercito romano prevedevano tradizionalmente l'immediato attacco frontale delle forze nemiche, anche in condizioni di inferiorità numerica: per questo le strade interne erano larghe



Sotto, ricostruzione dell'imponente *porta praetoria* del *castrum* di Pfünz, oggi in Germania, eretto nei pressi del limes reziano. Sopra, al centro, la Via Appia, costruita per unire Roma a Capua e poi a Benevento e Brindisi.

MEDIATUS/COMMONS

Ipotesi di una palizzata romana. Alle spalle le tende dell'accampamento militare.

abbastanza da consentire la raccolta e il veloce afflusso all'esterno dei reparti.

Con il tempo molti di questi campi, da temporanei e mobili, divennero permanenti, sostituendo le tende o le costruzioni in legno con edifici in pietra, e costituirono il nucleo di base di numerose città italiane ed europee, come Firenze, Torino, Parigi, Londra, nei cui centri storici è ancora oggi possibile riconoscere l'impianto fondamentale del *castrum* romano.

TRACCIARE STRADE

Per assicurare il rapido spostamento delle truppe, e per garantire il regolare afflusso dei rifornimenti durante le campagne di conquista, gli eserciti romani dovettero realizzare adeguate strutture lastricate in pietra, che chiamarono *viae stratae*, da cui il moderno termine strada (in inglese *street*, in tedesco *Strasse*). Le strade dovevano essere costruite in modo da sostenere il peso dei carichi trasportati, soprattutto carri pesanti trainati da buoi o cavalli, e garantirne il funzionamento per molti anni e con qualsiasi condizione di tempo.

I tracciati delle strade romane, attentamente studiati, erano preferibilmente rettilinei, e nel caso di ostacoli naturali si procedeva senz'altro alla costruzione di grandi opere civili (ponti, rilevati, scavi), molte delle quali sono ancora oggi in uso. Una volta stabilito il percorso, la prima operazione consisteva nel tracciare due solchi che costituivano i bordi della strada. Quindi si scavava il terreno compreso tra i due solchi fino a trovare uno strato solido. Si stendeva un primo strato (*statumen*) costituito da un letto di pietre di grandi dimensioni, un secondo strato (*rudus*) costituito da pietre più piccole e materiale inerte mescolato con calce, e un terzo strato (*nucleus*) con frammenti di terracotta mescolati a calce.

Infine veniva realizzato lo strato superficiale, il *pavimentum*, che nei casi più semplici consisteva in terra battuta o ghiaia, mentre nelle città e nei tratti più importanti era costituito da grandi pietre poligonali opportunamente tagliate e disposte a mosaico. Il profilo di tutte le strade era poi sagomato "a schiena d'asino", cioè in modo tale da avere un rialzo al centro e una leggera inclinazione verso l'esterno per tenere l'acqua lontana. La larghezza delle vie variava dai circa 2 metri delle strade più piccole ai 4-5 metri delle strade consolari.

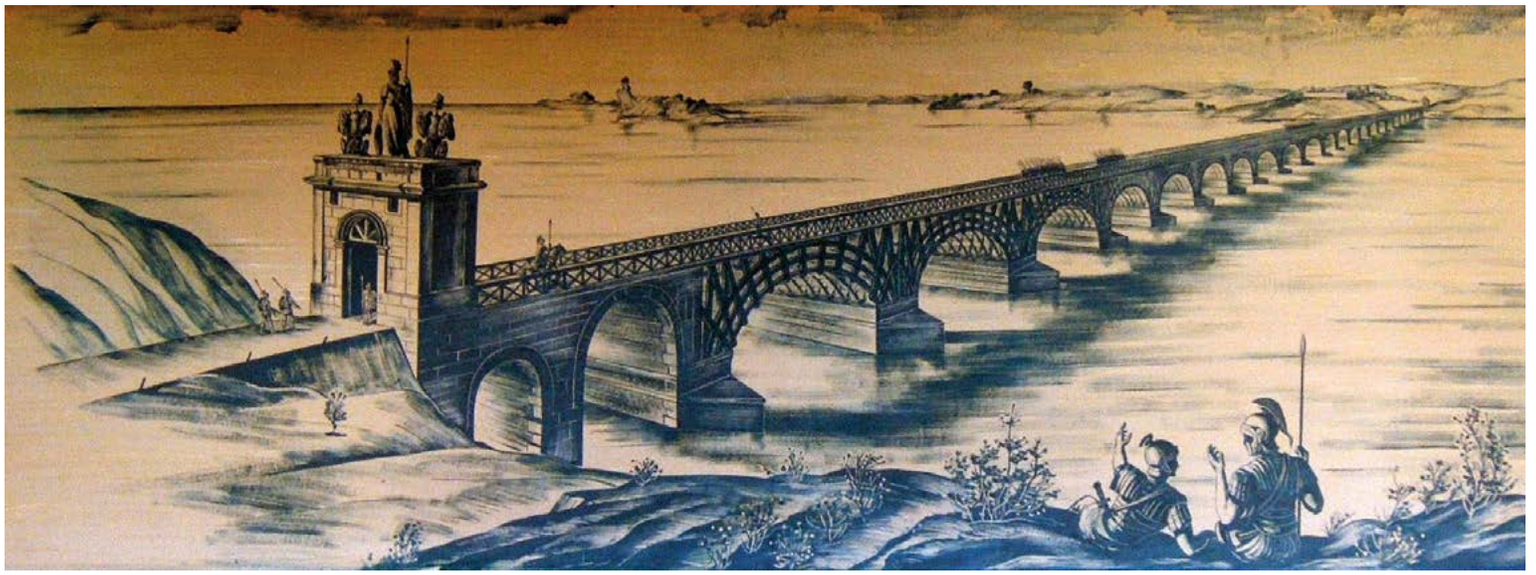
Con il tempo le strade divennero un canale indispensabile per avviare ed espandere i commerci e i traffici in tutto l'impero, intessendo una rete di collegamenti che costituisce ancora oggi l'impianto base delle vie di comunicazione di molti Paesi d'Europa.

PONTI SPETTACOLARI

Per superare i corsi d'acqua (fiumi, fossi) dovettero essere realizzati numerosi ponti e viadotti. A oggi sono visibili i resti di più di mille ponti romani, la maggior ▶

Il grandioso ponte ligneo eretto da Cesare sul fiume Reno nel 55 a.C., in un disegno di John Soane del 1814.

CREATIVE COMMONS



Il monumentale ponte sul Danubio in un disegno (sopra) e su un bassorilievo della Colonna Traiana: l'imperatore è ritratto in primo piano mentre offre sacrifici e libagioni agli dei.

Il ponte più spettacolare fu quello eretto da **Traiano** sul Danubio nel 105 d.C. durante le guerre daciche: con i suoi 1.130 metri rimase per oltre mille anni **il più lungo del mondo**

parte dei quali in pietra, ma almeno altrettanti furono certamente fatti in legno. Il più famoso ponte in legno fu quello costruito nel 55 a.C. da Cesare sul Reno, nel pieno delle sue campagne di Gallia. Chiamato in aiuto dal popolo gallico degli Edui, Cesare aveva appena sconfitto in una grande battaglia il temibile Ariovisto, capo delle tribù germaniche che avevano invaso la Gallia. Per intimorire le turbolente tribù germaniche al di là del Reno, e per dissuaderli dal ritentare l'impresa, decise quindi di effettuare una serie di incursioni nel loro territorio, passando il confine naturale, il fiume Reno. Ritenendo poco dignitoso attraversarlo con delle semplici imbarcazioni, ordinò la costruzione di un ponte stabile in legno, un'opera inconcepibile per le capacità realizzative dell'epoca.

Il Reno è un fiume largo e ricco di forti correnti, profondo fino a 9 metri, e anche se non si conosce il punto esatto della costruzione, il ponte avrebbe dovuto essere lungo non meno di 400 metri. Nel fiume fu infissa una serie di coppie di pali appuntiti lunghi almeno 15 metri, inclinati per meglio resistere alla spinta della corrente, e collegati tra loro a distanza di 60 centimetri. A circa 12 metri da questi venne infisso, in modo speculare, un numero uguale di coppie di pali. Entrambe le file di pali vennero poi collegate tra loro con una grossa trave lunga 8 o 9 metri, e l'insieme venne irrobustito con traverse di consolidamento e con un ulteriore palo di sostegno, inclinato a valle della corrente. Per l'infissione dei pali nel letto del fiume furono realizzati appositamente dei grandi battipali galleggianti. Sulle travi vennero infine appoggiate le campate del ponte (si calcola che ne furono realizzate almeno 50), distanti le une dalle altre circa 8 metri, e sopra di esse venne stesa la carreggiata vera e propria, costituita da pali e tavole. L'intera opera fu portata a termine, secondo quanto riferito da Cesare stesso, in soli 10 giorni, e il ponte fu poi demolito alla fine della spedizione. Il forte segnale che Cesare volle dare alle tribù germaniche era che un esercito romano era in grado di arrivare ovunque nel giro di pochi giorni, e che nessuno avrebbe potuto sentirsi al sicuro, neanche al di là di un grande fiume.

Ma il ponte più spettacolare costruito dall'esercito romano fu senza dubbio il Ponte di Traiano sul Danubio. Edificato in pietra nel 105 d.C. dall'imperatore Traiano in occasione della seconda invasione della Dacia, rimase per oltre mille anni il più lungo ponte del mondo. Progettato dall'architetto Apollodoro di Damasco, era lungo 1.130 metri e largo 15. Poggiava su 20 colossali pilastri alti quasi venti metri sul pelo dell'acqua, e le campate tra un pilastro e l'altro furono costruite con archi di legno lunghi quasi 40 metri. Per arrivare al ponte, Traiano fece fare inoltre una spettacolare strada lungo le gole del Danubio, oggi scomparsa, per metà scavata nella roccia viva e per metà costruita su supporti di legno sporgenti dalla parete. Purtroppo il ponte rimase attivo solo per pochi anni: l'imperatore Adriano, il successore di Traiano, nel 125 mise fuori uso le arcate superiori per prevenire incursioni barbariche, e nel 270 Aureliano, a seguito dell'abbandono definitivo della Dacia, lo fece demolire per evitare un'invasione dei Goti.

CREATIVE COMMONS

TRAPPOLE MICIDIALI

L'esercito romano era anche in grado, con opere colossali di scavo e di movimento terra, di costruire lunghi e profondi canali per trasportare truppe e rifornimenti su barche: ne è un esempio la Fossa Drusiana, un canale che collegava il Reno con il Mare del Nord, fatto costruire nel 12 a.C. da Druso, generale di Augusto, durante la prima delle sue campagne militari in Germania; oppure la Fossa Corbulonis, un canale artificiale lungo ben 34 chilometri costruito sotto Claudio per collegare il vecchio corso del Reno con la Mosa, e per consentire alla flotta del Reno, che aveva imbarcazioni a fondo piatto, di trasportare truppe e materiali senza affrontare il mare aperto.

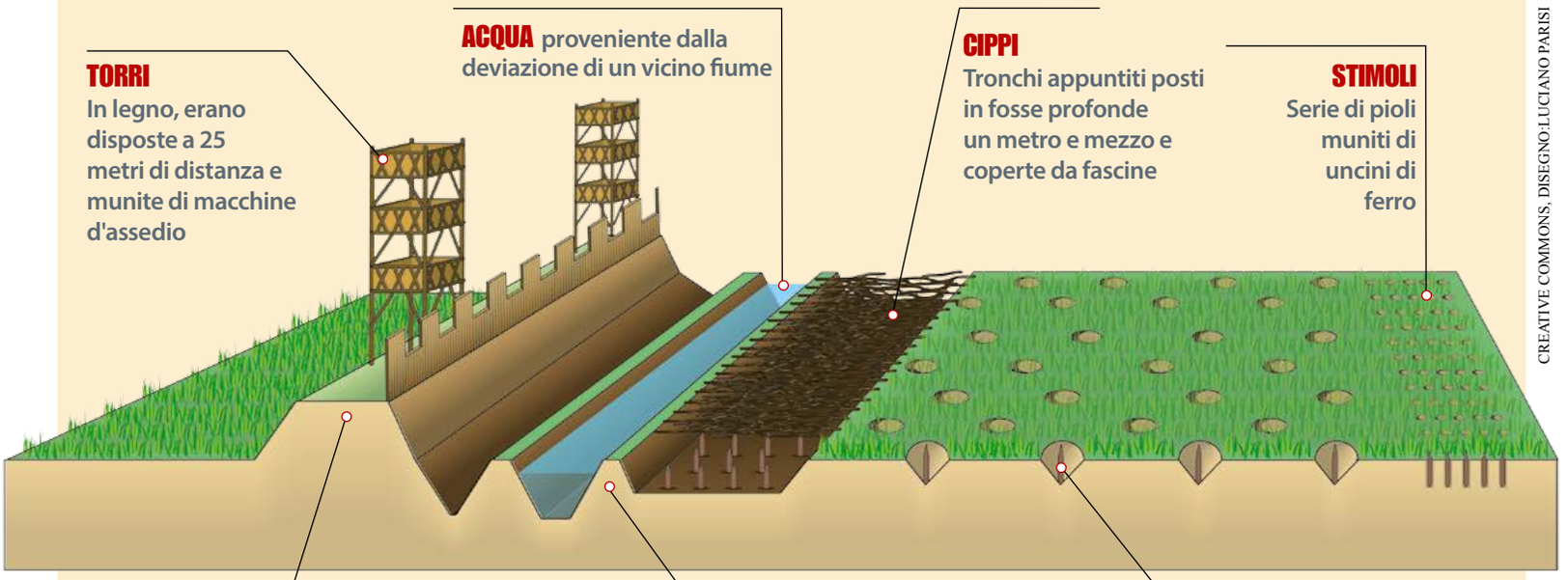
Ma i contesti in cui l'esercito romano faceva valere, più che in altre situazioni, la sua implacabile superiorità tecnica, erano senza dubbio gli assedi delle città. Nessuna città o fortezza che avesse osato opporsi alla potenza di Roma avrebbe potuto resistere a lungo, e infatti nessuna vi riuscì. I Romani non avevano fretta, e per nessuna ragione al mondo avrebbero rinunciato ai loro obiettivi. L'assedio di Veio (396 a.C.) durò dieci anni, fino a quando i genieri romani riuscirono a scavare un cunicolo che gli permise di penetrare in città. E pur di continuare l'assedio per tutto questo lunghissimo periodo, venne per la prima volta pagato uno stipendio ai soldati in modo da compensarli dei disagi subiti.

Siracusa (212 a.C.) fu presa dopo due anni, a dispetto delle geniali macchine difensive di Archimede. Gli assedi di Cartagine nella terza guerra punica (146 a.C.), e quello di Numanzia (133 a.C.), l'ultima roccaforte dei ribelli celtiberi spagnoli, furono condotti con spietata determinazione ed efficienza per due anni, senza lasciare scampo agli sfortunati assediati.

La tecnica più diffusa per prendere d'assalto le mura di una città era quella della costruzione di una rampa d'assalto o di un terrapieno (*agger*) che, partendo da una certa distanza e mantenendo una pendenza costante, consentiva di raggiungere la sommità delle mura. Il terrapieno poteva essere realizzato con ▶

Le fortificazioni erette da Cesare di fronte ad Alesia, ultima roccaforte dei Galli, sono state ricostruite meticolosamente e oggi si possono ammirare in loco.

FORTIFICAZIONI DI CESARE AD ALESIA



CREATIVE COMMONS, DISEGNO LUCIANO PARISI

L'impressionante rampa costruita dall'esercito romano nel 73 d.C. per prendere la fortezza di Masada, in Giudea: i suoi resti sono ben visibili ancora oggi.

▶ pietre, terra o tronchi d'albero, e doveva essere abbastanza solido da resistere al peso di eventuali macchine d'assedio.

Una rampa da assalto poteva essere lunga anche 150 metri e larga 20, e alta più di 20 metri. Durante la costruzione della rampa dovevano essere avvicinate alle mura delle torri da assalto dotate di macchine di lancio, per mantenere chi lavorava al sicuro dal tiro nemico. Dove assediati e assedianti si trovavano all'incirca alla stessa quota, i Romani non lasciavano scampo: inesorabilmente, prima o poi, arrivavano con il terrapieno a ridosso delle mura e prendevano la città. La questione si complicava dove la città assediata era arroccata molto in alto, e soprattutto quando non c'era il tempo o si aveva il nemico anche alle spalle, come ad Alesia. Ad Alesia, la città gallica in cui Vercingetorige si era rifugiato con 80mila uomini, il genio militare di Cesare, unito alle formidabili capacità realizzative dei costruttori dell'esercito romano, diede il meglio di sé.

Gli a**ssedi di Alesia (52 a.C.) e di Masada (73 d.C.)** sono passati alla storia per l'incredibile imponenza delle **opere costruite** allo scopo di prendere le due città

Quando seppe che le altre tribù galliche avevano organizzato un poderoso esercito di soccorso di 200mila uomini, che marciava per prenderlo alle spalle, Cesare comprese di trovarsi in una situazione delicata: ma sapeva anche di avere con sé i più ingegnosi e tenaci costruttori della storia.

Per impedire ogni rifornimento ad Alesia e prendere i suoi difensori per fame, fece subito costruire intorno alla città una possente linea di fortificazioni lunga 15 chilometri, detta "circumvallatio". La palizzata era alta tre metri e mezzo, e integrata da una serie di torri di guardia, a 25 metri di distanza l'una dall'altra, tutte armate con macchine da lancio.

Davanti alle fortificazioni fece scavare una doppia fossa larga quattro metri e profonda due, una delle quali allagata dalle acque di un vicino fiume, mentre la pianura davanti ad Alesia venne disseminata da una serie di ostacoli e di micidiali trappole, come i "cippi", gli "stimoli" e i "gigli".

Per difendersi alle spalle dall'arrivo dell'esercito gallico di soccorso, Cesare fece costruire una seconda linea di difesa lunga oltre venti chilometri, identica alla prima e rivolta verso l'esterno, detta "controvallatio", e sistemò le sue legioni nello spazio compreso tra le due linee di fortificazioni. In questo modo Cesare, che disponeva di soli 50mila uomini, ebbe la possibilità di muovere le sue forze in assoluta sicurezza all'interno del perimetro, spostandole dove necessario per riequilibrare l'inferiorità numerica, e vincere così la grande battaglia finale.

RAMPE PASSATE ALLA STORIA

Per un qualsiasi esercito tuttavia, se la città assediata era arroccata molto in alto e disponeva di mezzi di sostentamento illimitati (acqua e viveri), una conquista poteva sembrare impossibile pur avendo molto tempo a disposizione. Eppure neanche in questa circostanza fu possibile fermare l'esercito romano, come dimostrò la presa della fortezza di Masada.

Nel 73 d.C., dopo la conquista di Gerusalemme e la conclusione della Prima guerra giudaica, un migliaio di irriducibili ribelli giudei (chiamati i *Sicarii*) si era asserragliato nella fortezza di Masada, una rocca nei pressi del Mar Morto difesa da pareti rocciose a strapiombo alte più di 100 metri, virtualmente inespugnabile. Per soffocare anche quest'ultimo simbolo di rivolta il governatore della provincia, Lucio Flavio Silva, strinse d'assedio la rocca con una legione, la Decima Fretensis, e altre truppe ausiliarie: i ribelli disponevano però di riserve di acqua e viveri praticamente inesauribili, e minacciavano di protrarre l'assedio all'infinito.

Flavio Silva ordinò allora la costruzione di un enorme terrapieno nel punto in cui il dislivello era più ridotto, pari comunque a non meno di 130 metri. Contemporaneamente volle l'erezione di una torre d'assalto alta quasi 30 metri, in grado di raggiungere le mura dopo aver percorso la rampa in salita; la torre fu costruita in posizione coricata, dietro una collina dove non era visibile dagli assediati. Il lavoro di costruzione del terrapieno durò molti mesi, ma alla fine le migliaia di metri cubi di terra e di pietre accumulate pazientemente dai legionari avevano costituito una rampa colossale, visibile ancora oggi dalle foto satellitari. Pur a fronte di un'opera così imponente, i ribelli dovettero ritenere che la rampa sarebbe stata insufficiente per raggiungere le mura, o che comunque avrebbe richiesto ancora molti anni di lavoro: con grande sorpresa però una mattina vi videro avanzare la gigantesca torre d'assalto, ricoperta di ferro e dotata di ariete e altre macchine d'assedio, e capirono che la loro avventura sarebbe durata ancora per poco. Quando l'ariete della torre arrivò a battere il muro, tentarono di contrastarne

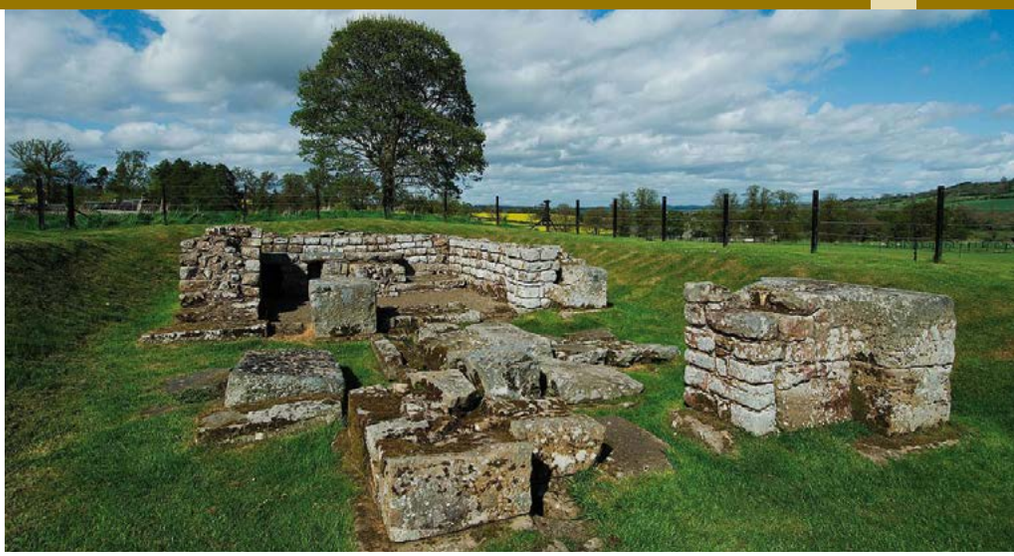
CREATIVE COMMONS

l'azione costruendo un secondo muro interno, ma quando gli assaltatori romani appiccarono il fuoco alle loro difese, pur di non cadere nelle mani dei legionari romani, i ribelli decisero di porre fine al loro tentativo con un impressionante suicidio collettivo. La determinazione, la pazienza, la perizia costruttiva degli specialisti dell'esercito romano avevano compiuto un'impresa ritenuta impossibile.

VIGILARE I CONFINI

Quando l'impero romano, a partire dalla metà del II secolo d.C., fu costretto ad arginare numerose invasioni barbariche, iniziò a pianificare una serie di imponenti opere di difesa. Una delle più famose, ancora oggi ben visibile, è il Vallo di Adriano. In Britannia, le cui zone settentrionali erano esposte alle incursioni dei Caledoni, nel 122 d.C. l'imperatore Adriano ordinò la costruzione di una nuova linea difensiva, costituita da un muro continuo che avrebbe tagliato in due l'Inghilterra settentrionale, dalla foce del fiume Tyne sul Mare del Nord fino al Solway Firth nel Mare d'Irlanda. La costruzione del muro e delle opere connesse fu intrapresa dalle legioni e dalle unità ausiliarie di stanza in Britannia, che ultimarono i lavori in appena dieci anni. Il muro, lungo circa 120 chilometri, era costruito interamente in blocchi di pietra, ed aveva uno spessore medio di 3 metri, con un'altezza di almeno 4 metri.

Davanti al muro fu realizzato un grande fossato a forma di V, profondo 3 metri; lo scavo venne omesso solo nei tratti in cui l'orografia o gli ostacoli naturali del terreno lo rendevano superfluo. Il terreno di scavo fu depositato sul lato esterno per aumentare ulteriormente la profondità del fossato, e venne accuratamente spianato per non ostacolare la visibilità e per non offrire ripari agli aggressori. Tra il fossato e il muro fu lasciata una banchina larga da due a sei metri, con lo scopo di garantire la stabilità del muro a fronte dell'erosione del terreno. All'interno del vallo venne costruita una strada pavimentata, parallela al tracciato del muro e larga fino a 6 metri, e un ulteriore fossato detto *vallum*, per delimitare visivamente la zona interdetta all'accesso, ma anche come linea di difesa contro eventuali minacce dall'interno. Per garantire una sorveglianza più immediata ed efficace, furono costruiti, incorporandoli nella struttura stessa del muro, 17 forti ausiliari, a circa 10 chilometri l'uno dall'altro, ovvero l'equivalente di mezza giornata di marcia. Ognuno di essi venne presidiato da un'unità di fanteria o di cavalleria ausiliaria, forte di circa 500 uomini. Furono costruiti inoltre, incorporati nella struttura del muro, circa ottanta fortini intermedi (i cosiddetti *milecastles*), posti a distanza di un miglio romano (1.480 metri) l'uno dall'altro, con lo scopo di costituire un piccolo presidio per eventuali interventi di piccola entità e di fornire il personale di guardia lungo il muro. Ospitavano un numero di soldati variabile da 8 a 30, ed erano dotati di porte di accesso da entrambi i lati del muro. Il Vallo di Adriano rimase presidiato fino al V secolo, pochi anni prima della caduta dell'impero d'Occidente, quando le truppe romane abbandonarono la Britannia per far fronte alle invasioni barbariche sul continente. E nonostante il trascorrere dei secoli, le sue rovine sono ancora oggi ben conservate e visibili. •



Rovine del *Vallum Hadriani*, l'imponente opera di difesa fatta realizzare da Adriano nel 122 d.C. in Britannia per arginare la pressione dei Caledoni dalla Scozia.

I resti del milecastle n. 39, fortino intermedio facente parte del Vallo di Adriano: siamo nel Northumberland inglese, sul confine con la Scozia.

123RF (IN BASSO), CREATIVE COMMONS

Una torre d'assedio romana in una scena del film *Masada* (1981).

AGF

I ROMANI ALLE PORTE!

Seppero sviluppare tecniche d'assedio basate sull'uso di molteplici macchine e opere militari, coordinate grazie alla loro eccellente organizzazione bellica

Testi di Marco Lombardi e Giuseppe Cascarino

Dai bastioni, gli uomini di guarnigione vedono apparire sulle alture all'orizzonte le prime colonne di soldati romani: alcuni gruppi di legionari si dispongono in modo da presidiare le vie di accesso alla città, altri iniziano ad ammassare legname, pietre e terra. I difensori sanno benissimo che cosa sta succedendo. Presto i materiali raccolti dai legionari saranno trasformati in opere e macchine con cui iniziare l'assedio. Ora il dilemma è come difendersi. Meglio tentare una disperata sortita e affrontare i Romani in campo aperto, o rimanere dentro le mura per resistere fino all'ultimo vendendo cara la pelle? Nei giorni e nelle settimane seguenti, ciò che i difensori avevano temuto diventa realtà. La città viene circondata da un complesso di palizzate, torri e fossati. Le macchine d'assedio e l'artiglieria vengono schierate, pronte a entrare in azione. Presto inizieranno a bersagliare il luogo con ogni genere di proiettile, mentre il suolo e l'aria vibreranno sotto il passo dei soldati all'attacco. E per i nemici il destino sarà segnato.

La ricostruzione di una torre d'assedio romana. Era una macchina di grandi dimensioni costruita con travi e tavole di legno, dotata di un treno di ruote.

COMBATTERE AL LIMITE

Durante un assedio, i Romani mettevano in campo tutta la loro abilità militare. Se c'era il tempo sufficiente, la posizione nemica poteva essere presa per fame, per sete o per crollo del morale (*obsidio* o *obsessio*). In questo caso, come abbiamo già accennato, le opere di assedio consistevano in fortificazioni costruite per circondare e isolare la posizione dell'avversario. È la tecnica usata da Giulio Cesare ad Alesia e che ▶

In primo piano un ariete romano integrato in un telaio ricoperto da una testuggine, ossia da una struttura di protezione mobile in legno. A sinistra spicca invece una torre d'assedio.

▶ egli definisce *circumvallatio*: la costruzione di una cinta fortificata, formata da palizzate in legno e torri di sorveglianza, preceduta da fossati inondati d'acqua, oppure con il fondo disseminato di pali acuminati. La *circumvallatio* aveva il duplice scopo di bloccare le sortite provenienti dalla città assediata e, all'occorrenza, con una seconda cinta fortificata (*controvallatio*), di impedire che i Romani fossero sorpresi da eventuali colonne di truppe giunte dall'esterno in soccorso agli assediati.

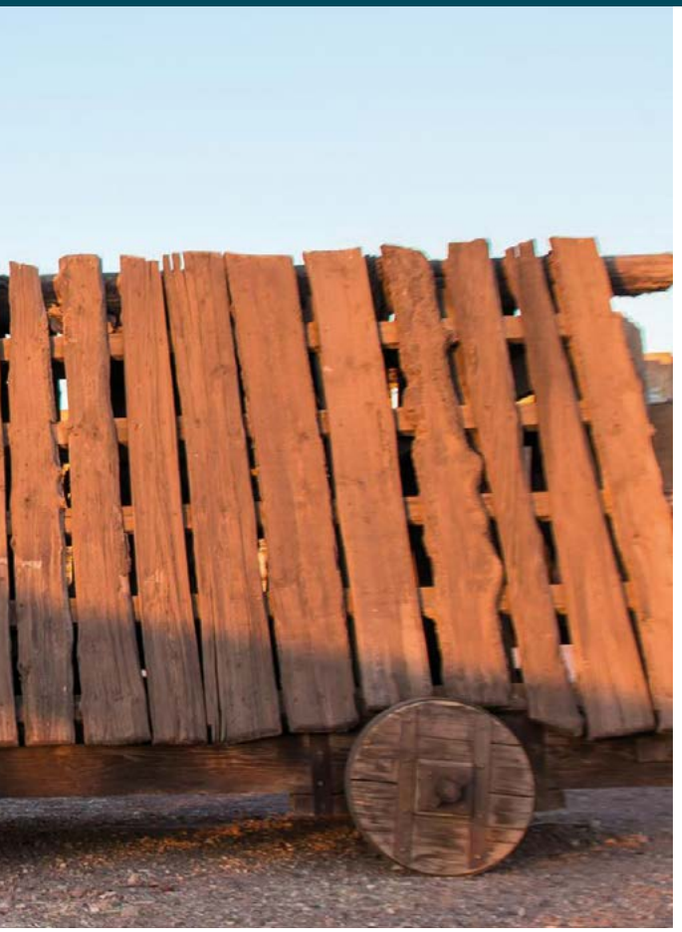
Se le condizioni richiedevano un'azione più violenta, volta alla capitolazione della piazzaforte in tempi più rapidi (*repentina* o *longiqua oppugnatio*), si costruivano anche terrapieni e rampe (*agger*) per permettere alle truppe di raggiungere e occupare le mura nemiche, oppure si scavavano gallerie sotto di esse per farle crollare.

Al pari delle consuete battaglie campali, l'assedio richiedeva notevole disciplina e la capacità di operare sul campo tutte le manovre di avvicinamento e contatto con l'avversario, anche sotto il tiro intenso di ogni genere di proiettile proveniente da posizioni sopraelevate, come i bastioni difensivi.

I Romani utilizzavano inoltre una grande varietà di macchine da guerra, sia per lanciare vari tipi di proiettili sia per portare in sicurezza le truppe attaccanti a ridosso delle mura o per sbrecciarle consentendo l'assalto della fanteria. Quando l'artiglieria romana (*tormenta*) iniziava il tiro contro i bastioni, la scena che si presentava era terrificante. I dardi delle catapulte potevano trafiggere più uomini simultaneamente, le pietre lanciate da balliste e onagri si abbattevano sulle mura, con grande frastuono, demolendo i bastioni e creando piogge di macerie che crollavano sulle persone. Per non parlare dei proiettili incendiari che scatenavano fiamme e distruzione. È Flavio Giuseppe, uno storico romano di origini ebraiche, a descrivere nella sua opera *Guerra Giudaica*, i tremendi effetti dell'artiglieria durante un assedio, in questo caso quello di Iotapata: "La violenza delle balliste e delle catapulte abbatteva

123RF, CREATIVE COMMONS

Un dettaglio della Colonna Traiana con la scena di un assedio romano durante la campagna di conquista della Dacia.



molti uomini con lo stesso colpo, e i proiettili sibilanti scagliati dall'ordigno sfondavano i parapetti e scheggiavano gli spigoli delle torri. Non v'è schiera di combattenti così salda che non possa essere travolta fino all'ultima riga dalla violenza e dalla grandezza di tali proiettili". Egli non risparmia i particolari più truci. Racconta di come un colpo staccò la testa a un soldato facendola cadere lontano tre stadi e di come, sul far del giorno, una donna incinta, appena uscita di casa, fu colpita al ventre e il suo piccolo proiettato a distanza di mezzo stadio. Più pauroso degli ordigni era il rombo, più spaventoso dei proiettili il fragore. C'era poi il tanfo dei morti che cadevano dalle mura l'uno sull'altro, e dall'interno si levavano strazianti i gemiti dei morenti. Tutto il settore del muro dinanzi al quale si combatteva era inzuppato di sangue, e lo si poteva scavalcare passando sopra i cadaveri.

MACCHINE INFERNALI

Proviamo a immaginare cosa volesse dire trovarsi di fronte a un esercito così agguerrito e ben preparato. Da giorni ormai la *circummunitio* è completa e l'artiglieria composta da balliste, catapulte e onagri sta martellando senza posa le mura e il nemico assediato. All'improvviso, sotto gli occhi dei difensori impotenti, si avvicina un carro di forma schiacciata, tutto rivestito di legno e ricoperto di lastre metalliche. Dal carro sbuca una mostruosa

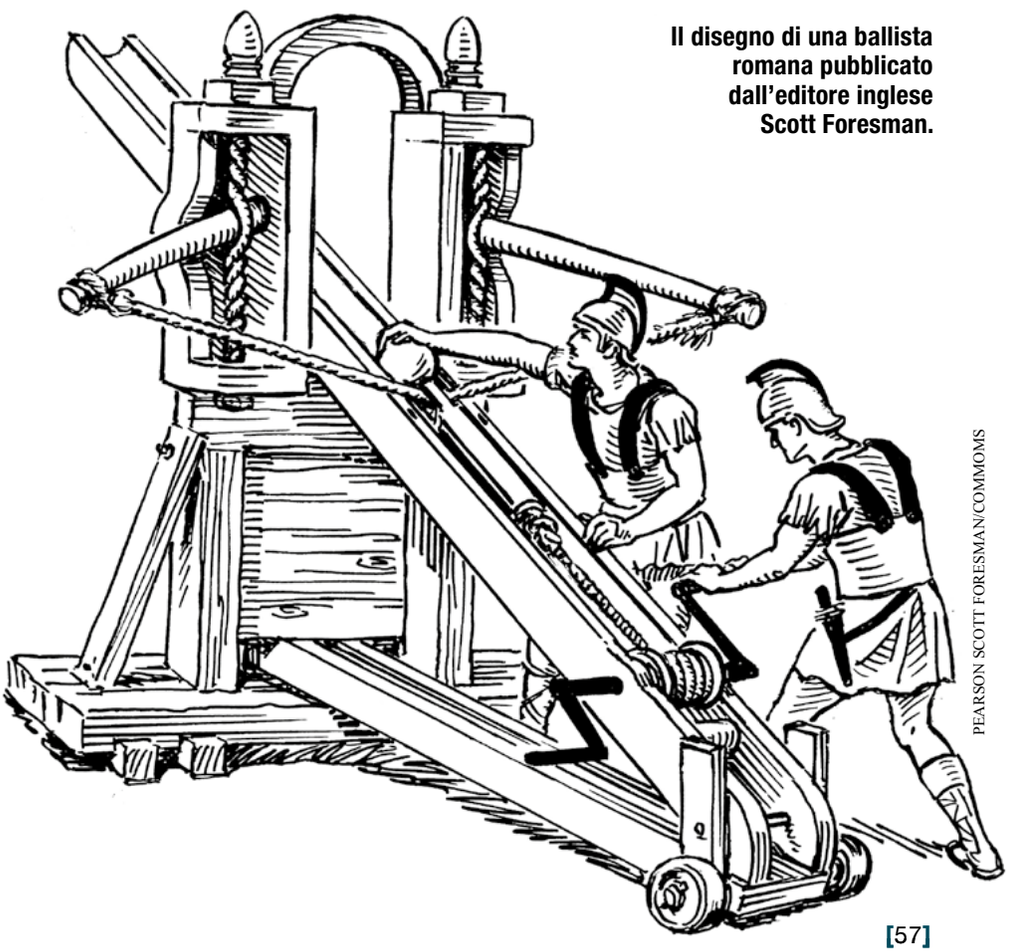
segue a pag 60

VINCERE CON UNA GALLERIA DI MINA

Immagine del dittatore Marco Furio Camillo.

Veio, una città etrusca a circa 20 chilometri da Roma aveva sempre ostacolato la nascente potenza romana, opponendosi per lungo tempo alla sua espansione verso il nord della penisola italica. Nel 405 a.C. i Romani decidono di chiudere i conti con i veienti e cingono d'assedio la città, mettendo in campo torri d'assedio e arieti. Tuttavia, l'assedio si protrae per anni senza ottenere risultati, fino a quando, nel 396 a.C., sale al potere il dittatore Marco Furio Camillo. Egli assume subito il comando dell'operazione e decide di cambiare strategia scavando una galleria sotto le mura. L'irruzione dei legionari viene coordinata con un violento attacco diversivo alla cerchia esterna della città etrusca. Come narra Livio: "La galleria, piena com'era in quel momento di truppe scelte, all'improvviso riversò il suo carico di armati all'interno del tempio di Giunone sulla cittadella di Veio: parte di quegli uomini prese alle spalle i nemici piazzati sulle mura, parte andò a svellere dai cardini le sbarre che chiudevano le porte e altri ancora appiccarono il fuoco alle case dai cui tetti i servi e le donne scagliavano una gragnuola di sassi e tegole".

L'assedio richiedeva **notevole disciplina** e la capacità di operare sul campo tutte le **manovre di avvicinamento** e contatto con l'avversario



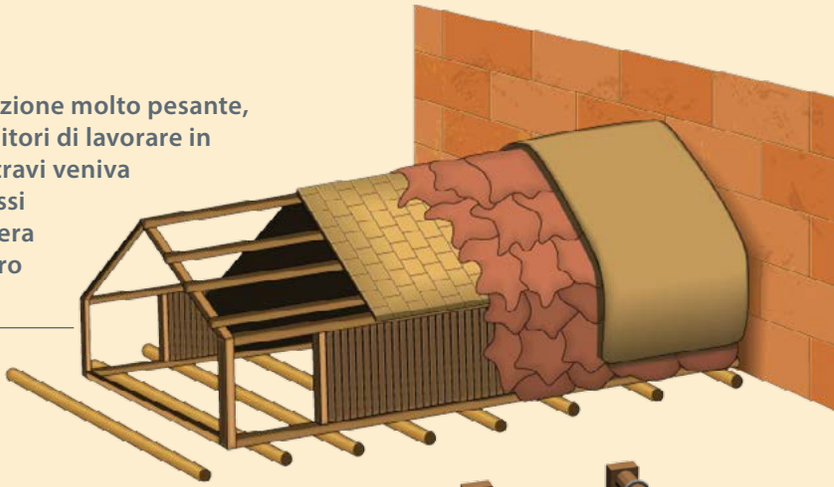
Il disegno di una ballista romana pubblicato dall'editore inglese Scott Foresman.

PEARSON SCOTT FORESMAN/COMMOMS

LE MACCHINE DA ASSEDIO

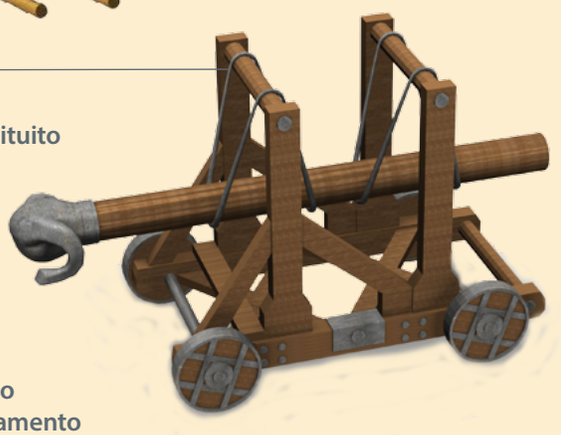
MUSCULUS

Il *musculus* (che significava "topolino") era una struttura di protezione molto pesante, posizionata sotto le mura per consentire a una squadra di demolitori di lavorare in sicurezza resistendo al lancio di macigni o liquidi bollenti. Sulle travi veniva disposto uno strato di mattoni cementati con malta, e sopra di essi uno strato di pelli di cuoio e uno di materassi di protezione. L'intera struttura veniva infine fatta scorrere su rulli per accostarla al muro nel punto in cui doveva essere demolito.



TORRE MOBILE

La torre mobile (*turris ambulatoria*) era una macchina di grandi dimensioni, costruita con travi e tavole, e protetta da pelli da ogni lato per evitare di essere attaccata dal fuoco nemico. Era di forma quadrata, larga fino a 10-15 metri, e si costruiva in modo da superare in altezza non solo le mura, ma anche le torri della città. La torre doveva essere fornita di un adeguato treno di ruote per essere accostata alle mura. Nella parte inferiore poteva essere sistemato un ariete, mentre nella parte superiore un ponte levatoio consentiva agli attaccanti di raggiungere direttamente gli spalti delle mura. Esistevano inoltre postazioni protette per arcieri e tiratori, con lo scopo di bersagliare i difensori dall'alto e di coprire l'azione degli attaccanti.

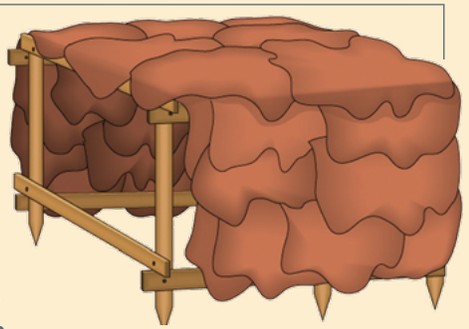


ARIETE

L'ariete (*aries)* era costituito nella sua forma più semplice da un palo lungo e pesante, fornito all'estremità di un rinforzo di ferro, tradizionalmente sagomato a forma di testa di ariete, in grado di provocare lo sfondamento della porta o del muro. L'efficacia dell'ariete aumentava ovviamente con il peso e con la velocità con cui veniva indirizzato contro l'ostacolo. Gli arieti più leggeri potevano essere trasportati a mano da un gruppo di uomini, o posizionati su carri, ma per una maggiore efficacia l'ariete veniva installato su ruote, integrato in un apposito telaio ricoperto da una vera e propria testuggine.

VINEA

Durante gli assedi uomini e materiali dovevano essere adeguatamente protetti. La vinea, così chiamata per la sua forma simile a quella di un pergolato per l'uva, consisteva in un riparo leggero, formato da un telaio di pali di legno ricoperto da uno o più strati di pelli di cuoio. Doveva essere robusta per resistere al lancio di proiettili, ma anche abbastanza leggera da essere spostata facilmente. Le vinee potevano essere lunghe a volontà, e in caso di assedi protratti nel tempo potevano formare una vera e propria rete di camminamenti protetti per potersi avvicinare alle mura senza pericoli.



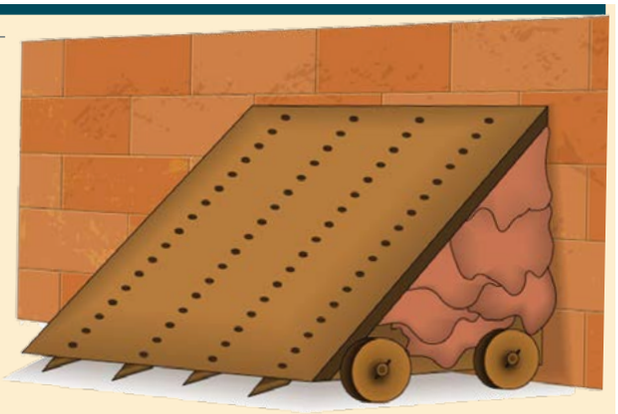
PLUTEUS

Era un piccolo riparo mobile a forma di angolo retto o di semicerchio, costituito da una struttura leggera di legno o di graticci ricoperti di pelli. Poteva essere fisso o appoggiato su almeno tre ruote, di cui una centrale, in modo da poter essere spostato in ogni direzione. Consentiva di avvicinarsi alle mura senza essere colpiti o di effettuare piccoli lavori di preparazione all'avvicinamento di macchine più grandi.

LUCIANO PARISI, 123RF (TORRE E ARIETE)

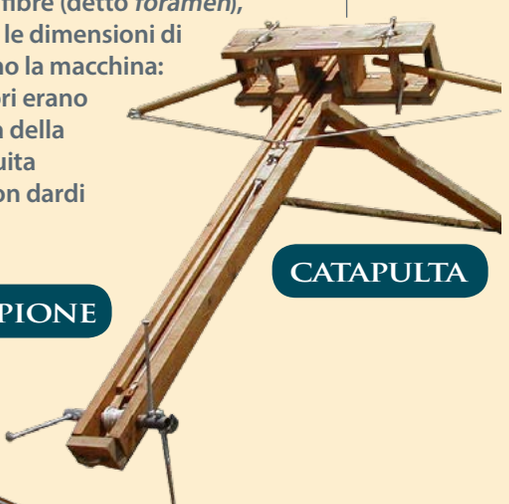
TESTUGGINE

La testuggine (*testudo*) era una struttura di protezione mobile su ruote che consentiva l'avvicinamento e lo stazionamento sicuro di uomini addetti alla demolizione delle mura. Il tipo più semplice era costituito da una struttura di robuste travi di legno, opportunamente inclinate in modo da combaciare perfettamente con la superficie verticale del muro. La difesa dal lancio di pietre e altri oggetti era assicurata da un tavolato cosparso da uno strato di argilla, mentre i lati erano protetti da stuoie di pelle. Le testuggini di questo tipo dovevano essere larghe abbastanza da permettere ad almeno due uomini di lavorare contemporaneamente allo smantellamento del muro. Le nicchie di scavo venivano opportunamente puntellate, in modo da evitare crolli prematuri fino al momento dell'assalto.



CATAPULTE

Le catapulte, il cui termine proviene dal greco *kata pelte* ("perfora scudi"), erano impiegate per il lancio a traiettoria tesa di grandi frecce e giavellotti; quelle di piccole dimensioni erano chiamate scorpioni (*scorpiones*). I due bracci di lancio erano inseriti all'interno di due fasci di fibre, costituite da corde o tendini animali, inseriti a loro volta all'interno di un robusto telaio di legno (*capitulum*); i due fasci di fibre erano mantenuti in torsione ruotando con una chiave delle apposite flange di bronzo (modioli) collegate al telaio. La freccia, incoccata su una corda collegata ai due bracci, veniva quindi tirata all'indietro da un verricello; il tiro avveniva liberando l'arpionismo di blocco del verricello e lasciando che l'energia di torsione accumulata nei fasci richiamasse violentemente verso l'esterno i bracci facendo scattare in avanti il proiettile. La macchina di lancio si appoggiava su un robusto affusto di legno che permetteva di ruotare e brandeggiare l'arma in ogni direzione. Secondo quanto stabilisce Vitruvio nel suo *De Architectura*, la progettazione della macchina avveniva a partire dal diametro del fascio di fibre (detto *foramen*), rispetto al quale si rapportavano le dimensioni di tutte le altre parti che costituivano la macchina: maggiore era il *foramen*, maggiori erano le dimensioni e quindi la potenza della macchina. La catapulta era costruita per effettuare tiri di precisione con dardi relativamente leggeri.



CATAPULTA

SCORPIONE

BALLISTA

ONAGRO

BALLISTE

Le balliste erano costruite per il lancio di pietre o di proiettili pesanti, ed essendo in grado di effettuare un tiro a parabola, erano utilizzate soprattutto negli assedi. Si basavano sullo stesso principio della catapulta, ma a causa della maggiore inerzia del proiettile avevano la necessità di distribuire la forza di lancio più a lungo nel tempo, e quindi presentavano i fasci con le fibre di torsione alloggiati in un telaio molto più largo e robusto. Come per le catapulte, le dimensioni della ballista dipendevano da quanto era grande il proiettile da lanciare. Esistevano delle formule e delle tabelle che correlavano il diametro del *foramen* al peso del proiettile da lanciare, che variava dal mezzo chilo sino a cento chili e oltre. Per ottenere un tiro preciso, e per poterne regolare gli effetti a parità di potenza di lancio, i proiettili dovevano avere una forma sferica e soprattutto dovevano presentare un peso uniforme. L'onagro era una ballista pesante in grado di lanciare proiettili di pietra di oltre cento chili a qualche centinaio di metri di distanza. Il proiettile veniva alloggiato in un cucchiaio o una tasca all'estremità di un palo inserito in un unico grande fascio orizzontale di corde. Il palo veniva portato all'indietro con un verricello, caricando l'energia di torsione del fascio, e infine rilasciato al momento del lancio: l'estremità del palo si fermava contro un paracolpi, mentre il proiettile usciva dalla tasca dirigendosi verso il bersaglio.

LUCIANO PARISI, 123RF (BALLISTA)

Vercingetorige, capo degli Arverni, getta le armi ai piedi di Cesare alla fine della battaglia di Alesia del 52 a.C. (dipinto di Lionel Royer).

Dall'alto delle mura veniva giù di tutto: grosse pietre, proiettili in fiamme, **frecce e giavellotti**, liquidi bollenti. Per questo le legioni si equipaggiarono di **difese mobili**

segue da pag 57

testa d'ariete di bronzo, che è la parte terminale di un lungo e pesante palo. Il palo viene fatto oscillare da soldati riparati sotto le lastre metalliche e colpisce, per l'effetto pendolo, con grande violenza le mura assediate. I bastioni tremano sotto i potenti colpi dell'ariete fino a quando non si crea una breccia, attraverso la quale si riverseranno in città, manipolo dopo manipolo, i legionari decisi ad annientare tutto ciò che si opporrà loro. Se ciò non bastasse, in prossimità delle mura vengono trasportate enormi torri a più piani, collegati da scale e rivestite di spesse strutture di legno. Protetti al loro interno gli assalitori arriveranno fino agli spalti per impegnare in combattimento i difensori. Nel frattempo, nei punti più strategici, alle mura della città vengono appoggiate scale (*scalae*), costruite in modo che ogni piolo abbia spazio sufficiente per due uomini. Vegezio, nella sua opera *Epitoma Rei Militaris*, spiega diffusamente le varietà di legno più adatte alla costruzione di una scala.

In azione c'era anche la falce muraria (*falx muraria*), una lunga asta sormontata da una robusta lama ricurva. Fatta ruotare velocemente, poteva scavare e togliere la calce che fungeva da elemento legante delle fortificazioni e poi essere usata per agganciare e svellere interi blocchi di pietra.

Naturalmente i difensori non stavano a guardare. Dall'alto veniva giù di tutto: grosse pietre, proiettili in fiamme, frecce e giavellotti, liquidi bollenti. Di qui la necessità di equipaggiare le legioni con tutta

CREATIVE COMMONS

Il modellino dell'assedio di Avarico (nell'anno 52 a.C. l'esercito romano guidato da Gaio Giulio Cesare attaccò l'esercito gallico dei Biturigi), conservato al museo dell'Accademia Militare Statunitense.

una serie di difese mobili: scudature (*plutea*), coperture, tettoie mobili (*vinea* e *musculus*) anche componibili a moduli al punto da formare veri e propri camminamenti coperti fino a ridosso delle mura assediate. E se tutto ciò non bastava, coperti dal tiro dell'artiglieria, che faceva strage dei difensori e ne demoliva i bastioni e il morale, i legionari armati di pale e picconi, invece che di spade e lance, scavavano gallerie sotto le mura, o ammassavano terra, pali e pietre per costruire grandi rampe che servivano a raggiungere la sommità. Operazioni ben descritte da Flavio Giuseppe nel Libro V della sua *Guerra Giudaica*: "alle legioni fu ordinato di devastare l'intero territorio antistante alla città e di raccoglierne tutto il legname per innalzare terrapieni. L'esercito fu diviso in tre parti per l'esecuzione di tali

segue a pag 65

A destra, ad Alesia i Romani costruirono una cinta fortificata per isolare la piazzaforte nemica (nella foto una ricostruzione).

Nel box, il sito archeologico in Tunisia con i resti della città di Cartagine.

GUERRA CON CARTAGINE: PER MARE, PER TERRA, CASA PER CASA

La Terza Guerra Punica, combattuta fra Cartagine e la Repubblica di Roma, scoppia nel 149 avanti Cristo. Da subito l'esercito guidato dai consoli Manio Manilio Nepote e Lucio Marcio Censorino sbarca presso Utica, a poca distanza da Cartagine. Dopo il fallimento di una breve trattativa, i Punici si trincerano nella loro città dotata di mura possenti, ben armata e con un porto che poteva rifornirla. I Romani aprono una breccia nelle fortificazioni con l'artiglieria, ma sono respinti dai difensori, mentre il blocco navale del porto non riesce a essere attuato. L'anno dopo, con i due nuovi consoli Lucio Calpurnio Pisone e Lucio Ostilio Mancino, i Romani subiscono altre sconfitte, oltre all'umiliazione di vedere esposti sulle mura i cadaveri mutilati dei loro commilitoni. Il 147 a.C. vede la nomina a console di Scipione Emiliano. Egli attacca subito il porto e lo sbarra con una diga, per tagliare i rifornimenti alla città. Questa operazione ha come conseguenze una terribile carestia a Cartagine e nel 146 a.C. Scipione lancia l'ultimo attacco. I legionari prevalgono, ma subiscono gravi perdite, perché costretti a combattere casa per casa per conquistare la città, in un ambiente che impedisce loro le manovre campali a cui erano abituati. L'epilogo è la distruzione totale di Cartagine attuata anche con un immenso incendio. Polibio, presente sul teatro della battaglia, riferisce che "Scipione, vedendo la città … finire allora nella rovina più completa, scoppiò in lacrime, e fu chiaro che piangeva per i nemici…".

CHRISTIAN MANHART (NEL BOX), 123RF

COME ASSALTARE LE MURA

I Romani impiegavano tre metodi per attaccare città dotate di mura (dette *oppida*) o luoghi fortificati: l'assalto diretto, il blocco e l'assedio attivo.

ASSALTO DIRETTO

L'assalto diretto (detta *oppugnatio repentina*) veniva di solito adottato quando esisteva una buona prospettiva di successo senza rischiare forti perdite, soprattutto nel caso di città ben rifornite di provviste, ma non presidiate adeguatamente o non dotate di imponenti mura. La procedura prevedeva l'impiego di arcieri, frombolieri e macchine da lancio (*catapultae* e *ballistae*) per tenere lontani dalle mura i difensori, e contemporaneamente l'assalto diretto da parte di truppe scelte, con l'obiettivo di aprire una breccia nelle mura, o di forzare l'accesso a una delle porte. Le scale (*scalae*) costituivano il sistema d'assalto alle mura più semplice e diretto. La scala, realizzata con pali di legno leggero e resistente, come frassino, olmo o faggio, doveva essere proporzionata all'altezza del muro nel punto in cui veniva appoggiata, e non doveva essere né troppo corta, per consentire un facile accesso al muro, né troppo lunga per evitare di essere respinta facilmente dai difensori. Venivano costruite in genere a sezioni componibili, con due puntelli di sostegno per impedire il rovesciamento laterale. Le estremità inferiori dovevano essere assicurate a una trave bloccata al suolo, in modo da poter essere sollevata rapidamente con l'aiuto di corde o pertiche.

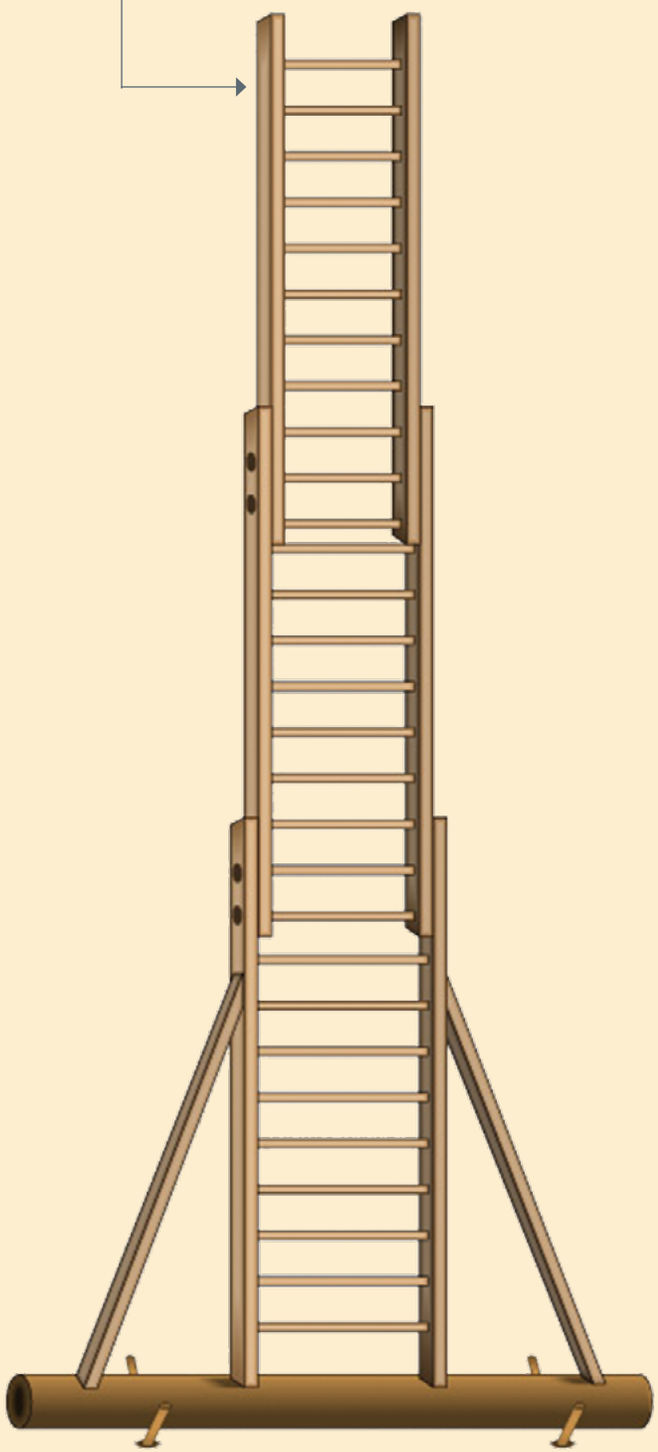
BLOCCO

Si ricorreva al blocco (*obsidio*) quando una città ostile rifiutava di arrendersi e non era possibile prenderla d'assalto con forze sufficienti, o perché era fortemente difesa da opere imponenti, o ancora perché disponeva di risorse limitate (cibo e acqua) in relazione al numero dei suoi abitanti. L'obiettivo era quindi quello di ottenere in tempi brevi la resa del nemico per mancanza di mezzi di sostentamento. In questo caso diventava spesso indispensabile costruire una linea difensiva continua (*circumvallatio*) a una certa distanza dalla fortificazione nemica, per impedire qualsiasi ingresso di uomini o materiali, e per evitare eventuali sortite da parte degli assediati. Per fronteggiare possibili attacchi alle spalle, poteva inoltre essere necessaria la costruzione di una seconda linea di difesa rivolta verso l'esterno (*controvallatio*), come fece Cesare ad Alesia.

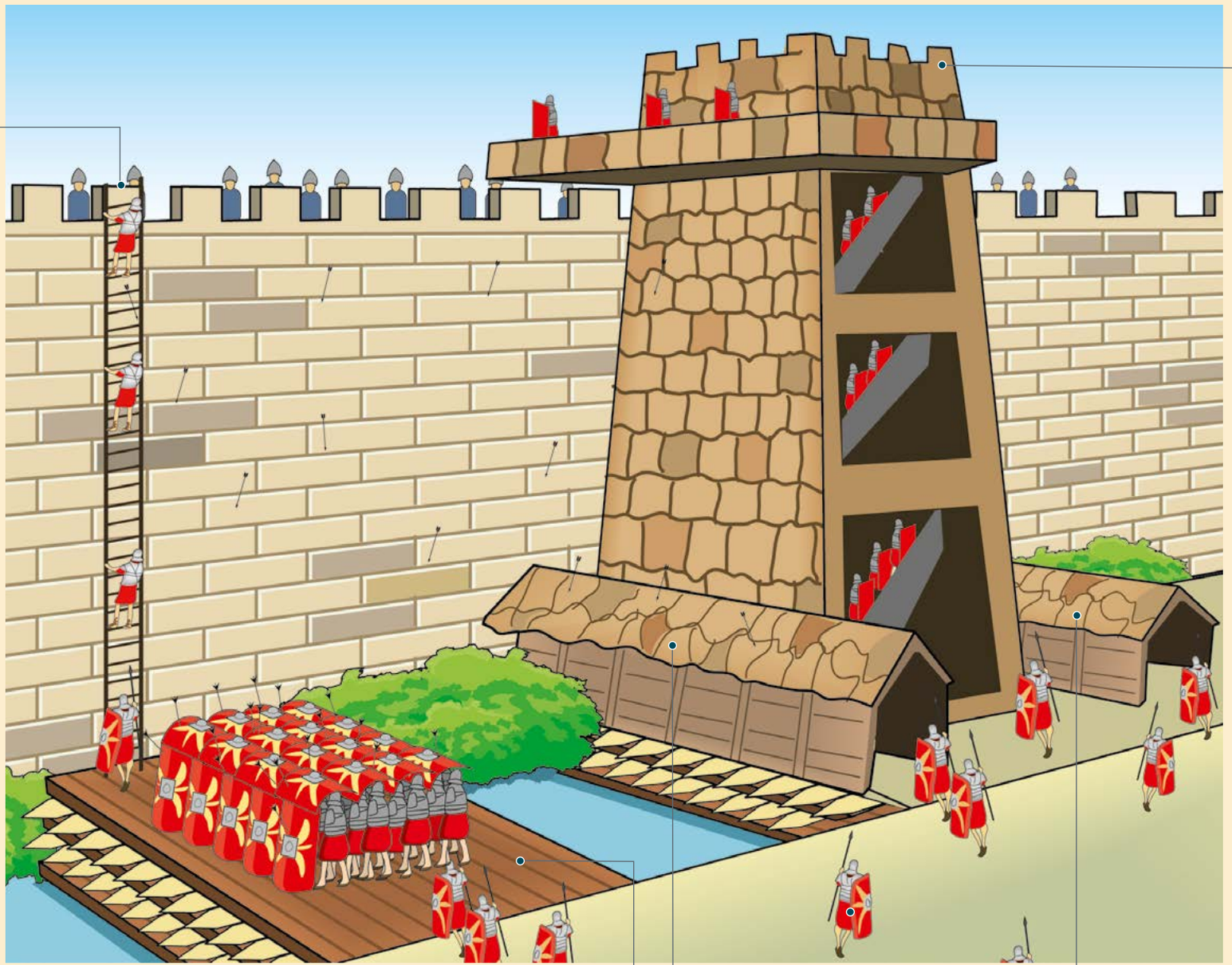
ASSEDIO ATTIVO

Nel caso in cui il blocco non fosse efficace, perché la città disponeva di risorse pressoché inesauribili, non restava che ricorrere a opere di assedio attivo (*oppugnatio operibus*) in grado di superare le difese del nemico.
La tecnica più diffusa era quella della costruzione di una rampa o di un terrapieno (*agger*) che, partendo da una certa distanza e mantenendo una pendenza costante, consentisse di raggiungere la sommità delle mura. Il terrapieno poteva essere realizzato con pietre, terra o tronchi d'albero, e doveva essere abbastanza solido da resistere al peso di eventuali macchine d'assedio costruite per avvicinarsi alle mura. Una rampa d'assalto poteva essere lunga anche 150 metri e larga 20, e alta più di 20 metri. Durante la costruzione della rampa dovevano essere avvicinate alle mura delle torri d'assalto dotate di macchine di lancio, per mantenere chi lavorava al sicuro dal tiro nemico.

SCALA D'ASSALTO
Doveva essere proporzionata all'altezza del muro per raggiungerlo senza essere respinti dai difensori.

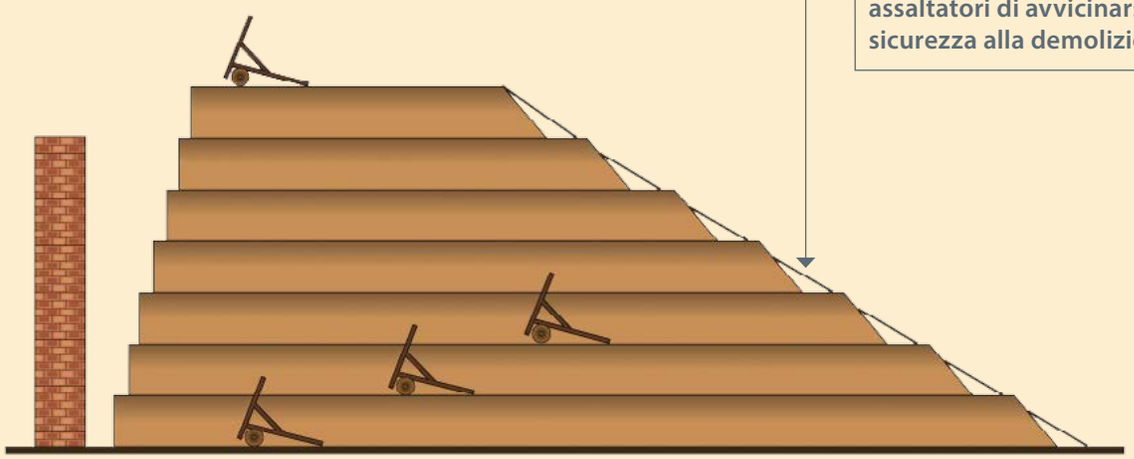


LUCIANO PARISI



TERRAPIENO (*agger*). Realizzato accumulando terra e tronchi d'albero, aveva lo scopo di riempire l'eventuale fossato e arrivare a livello delle mura.

VINEA E MUSCULUS
Strutture di protezione posizionate sotto le mura per consentire agli assaltatori di avvicinarsi e lavorare in sicurezza alla demolizione delle mura.



TORRE MOBILE D'ASSALTO
(*turris ambulatoria*). La loro altezza doveva superare le mura e possibilmente le torri più alte della città assediata. Potevano contenere un ariete per sfondare il muro o macchine da lancio per allontanare i difensori.

LUCIANO PARISI

Macchine d'assedio romane durante la battaglia di Alesia, nel dipinto di Henry Paul Motte (1846-1922).

ANSA

Sopra, un onagro in azione sotto le mura di Cartagine, in un quadro di Edward Poynter del 1868.

segue da pag 61

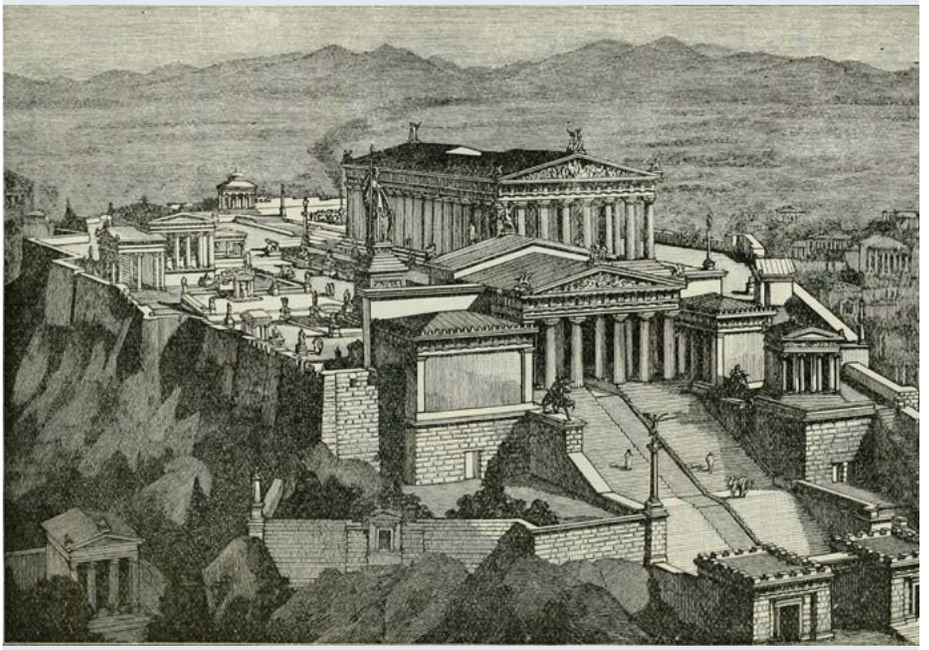
lavori, e negli intervalli fra i terrapieni furono schierati i tiratori di giavellotto e gli arcieri, e dinanzi a costoro le catapulte e le balliste per impedire ogni sortita del nemico contro i lavori in corso e ogni analogo tentativo da parte dei difensori sulle mura". Tale tecnica fu, per esempio adottata a Masada, durante la guerra giudaica, per far cadere

> Quando la **conquista** era terminata, ciò che rimaneva era una **terribile devastazione**

nel 73 dopo Cristo, dopo tre lunghi anni di assedio, una fortezza che sembrava imprendibile.

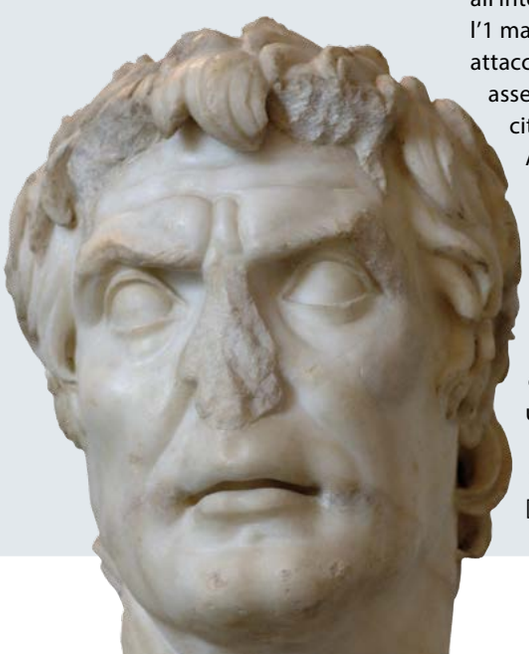
Una volta finite queste costruzioni i legionari, riprese le loro armi, da genieri tornavano guerrieri di truppe d'assalto. Quando la conquista era terminata, ciò che rimaneva era una terribile devastazione. È sempre Flavio Giuseppe a raccontarci che cosa accadde quando conquistarono Gerusalemme, nel 70 dopo Cristo. "Mentre il tempio bruciava, gli assalitori saccheggiavano qualunque cosa capitava e fecero un'immensa strage di tutti quelli che presero (…): bambini e vecchi, laici e sacerdoti, tutti vennero massacrati (…). La terra era ricoperta di cadaveri, e i soldati per inseguire i fuggiaschi dovevano calpestare mucchi di corpi". Un esempio per tutti coloro che intendevano opporsi o ribellarsi alla potenza di Roma. •

ATENE: LA FURIA DEGLI ASSEDIANTI



Questo assedio, avvenuto nel 87 a.C., è l'episodio culminante della seconda guerra condotta da Roma contro Mitridate re del Ponto. Le notizie sono riportate da Appiano di Alessandria, autore de *Le guerre mitridatiche* e da Plutarco nella *Vita di Silla*. Un esercito, capeggiato da Lucio Cornelio Silla, circonda la capitale dell'Attica, alleata di Mitridate. Una prima repentina *oppugnatio* viene respinta grazie anche alla rilevante altezza delle mura ateniesi. Silla, a quel punto, decide di mettere in campo tutta la tecnologia romana. Saccheggia i dintorni di Atene in cerca di materiali e denaro in modo da costruire grandi macchine da assedio e rampe con cui attaccare le mura. Una prima rampa viene però fatta crollare dagli Ateniesi con una galleria di contro-mina. A questo punto lo stesso Silla decide di irrompere nella città con una galleria, ma l'attacco non ha successo, risolvendosi solo in un combattimento sotterraneo fra Romani e greco-pontici. Gli scontri si protraggono per mesi, fino a indurre Silla a isolare Atene, con una tattica più attendista, sperando nella resa per fame. In effetti iniziano a giungere voci di episodi di cannibalismo all'interno delle mura e così Silla sferra, l'1 marzo dell'anno 86 a.C., l'ultimo attacco, con scale e macchine da assedio, facendo cadere finalmente la città. Come scrive Appiano: "Seguì ad Atene una grande e spietata strage. Gli abitanti erano troppo deboli per scappare, per mancanza di nutrimento. Silla ordinò un massacro indiscriminato, non risparmiando donne o bambini. Era adirato per il fatto che si erano così improvvisamente uniti ai barbari [mitridatici] senza causa, e avevano mostrato una tale animosità verso lo stesso [comandante romano]".

Sotto, busto di Lucio Cornelio Silla. Sopra, una litografia che raffigura l'acropoli di Atene.



CREATIVE COMMONS

La battaglia di Azio del 31 a.C. concluse la guerra civile tra Ottaviano e Marco Antonio. Qui è rappresentata nel quadro di Lorenzo Castro (1664-1770).

LA GUERRA NAVALE

IL BRACCIO ARMATO DI ROMA NON FU SOLO QUELLO DELLE SUE TRUPPE DI TERRA. ANCHE LA SUA MARINA MILITARE FU DETERMINANTE PER LA CONQUISTA DEL BACINO DEL MEDITERRANEO. BATTAGLIE, NAVI E TATTICHE PASSATE ALLA STORIA

Testo di Giuseppe Cascarino

Pur essendo Roma relativamente lontana rispetto alle coste, il suo destino fu sempre legato al mare. Da esso venne il suo mitico fondatore, Enea, e la stessa espansione della civiltà romana avvenne seguendo le coste del Mediterraneo, fino a comprenderlo interamente e a farne il cosiddetto "mare nostrum", lo spazio vitale dei traffici e la culla culturale di tutto il mondo antico. Tuttavia, la vocazione marittima di Roma poté manifestarsi solo piuttosto tardi, cioè quando nel IV secolo a.C. le inderogabili necessità di espansione territoriale ed economica, nonché il confronto con l'altra grande potenza mediterranea dell'epoca, Cartagine, non la costrinsero a intraprendere con decisione un'agguerrita politica navale e ad attrezzarsi di conseguenza.

Il primo banco di prova dell'efficienza della flotta romana fu proprio la Prima Guerra Punica, combattuta per assicurarsi il controllo della Sicilia. Non avendo una tradizione marinara né un'avanzata tecnologia navale alle spalle, Roma fu costretta a prendere a modello la stessa Cartagine, che invece aveva fatto del predominio nei mari la sua forza indiscussa. Impadronitisi nel 264 a.C. di una nave da guerra cartaginese alla deriva, i carpentieri romani la smontarono interamente per studiarla a fondo, e ne ricavarono in tal modo tutte le informazioni necessarie per riprodurla. Il Senato ordinò la costruzione di una flotta di ben 160 navi da guerra: gli equipaggi furono formati sulla terraferma, addestrandoli a manovrare i remi in modo coordinato stando seduti su file di banchi di legno che riproducevano nel modo più fedele possibile l'interno dello scafo.

Dopo una prima sconfitta nelle isole Lipari (260 a.C.), i Romani ottennero, al comando del console Caio Duilio, una serie di brillanti vittorie al Capo Vaticano e a Milazzo grazie alla geniale adozione di un ponte levatoio, il cosiddetto corvo, che consentiva ai legionari di abbordare le navi nemiche e di far valere anche in tale frangente la propria acclarata superiorità nel combattimento terrestre. Nonostante una sfortunata serie di vicissitudini in cui la maggior parte delle navi affondarono più per via delle tempeste che per i colpi inflitti dai punici, le flotte romane ottennero, prima al Capo Ecnomo (dove si svolse la battaglia navale forse più grande dell'antichità) e poi alle Egadi, le vittorie decisive che costrinsero nel 241 a.C. i Cartaginesi alla resa e all'abbandono della Sicilia e della Sardegna. Nell'arco di appena venti anni la repubblica romana era riuscita, bruciando le tappe, a imporsi come una grande potenza navale.

ALAMY

LA NAVE GIUSTA PER OGNI SITUAZIONE

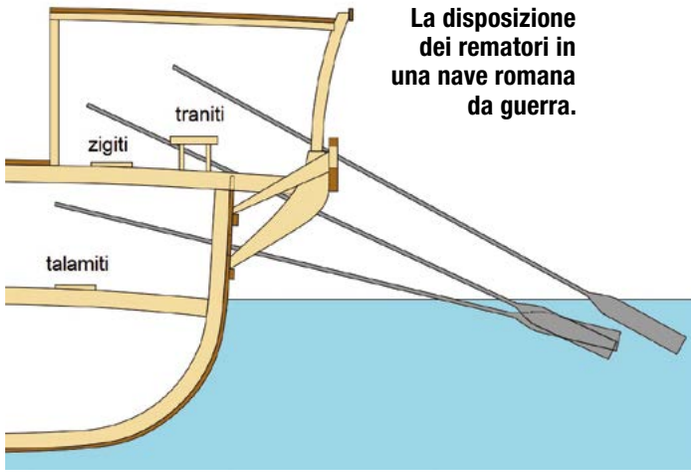
Com'era stato possibile? Il merito va attribuito sicuramente alla certosina e meticolosa cura con cui venivano preparate le campagne militari e anche all'indubbia qualità tecnologica dei mezzi portati in mare. In questo periodo le imbarcazioni romane da guerra erano sostanzialmente di due categorie: le cosiddette navi lunghe (*naves longae*), aperte, leggere e adatte per veloci azioni di attacco e speronamento, e le navi catafratte (*naves cataphractae*), cioè corazzate, o coperte (*naves tectae*), ossia chiuse con ponti per proteggere i rematori e i combattenti imbarcati. Tutte le navi da battaglia avevano la propulsione a remi, ma erano in grado di utilizzare anche le vele per gli spostamenti. La loro caratteristica distintiva era la presenza di uno sperone montato sulla prua, il rostro, un pesante blocco in bronzo sagomato in modo da provocare lo sfondamento delle carene nemiche nell'impatto.

Esisteva inoltre una grande varietà di tipologie di imbarcazioni militari specializzate in varie funzioni: navi leggere da trasporto tattico (*naves actuariae*), navi da ricognizione ed esplorazione (*naves speculatoriae*) e navi per il trasporto di messaggi (*naves tabellariae*). Ogni convoglio di una certa importanza era costituito da un cospicuo numero di battelli non armati per il trasporto dei rifornimenti (*naves onerariae*), di attrezzature, di cavalli (*naves hyppagines*), di cereali (*naves frumentariae*) e di truppe. Queste navi, di dimensioni mediamente superiori rispetto a quelle da guerra, erano di solito prive di propulsione a remi, e viaggiavano a vela o a rimorchio delle altre imbarcazioni.

Per quanto concerne la struttura propulsiva, le navi da guerra si classificavano in base al numero dei rematori per gruppo di voga, disposti su più piani o ordini e definiti in base alla posizione: i tranìti erano i rematori collocati nell'ordine più alto; gli zigìti quelli intermedi e i talamìti, quelli più in basso, i più vicini al pelo dell'acqua. Le imbarcazioni prendevano a loro volta il nome di "triremi", "quadriremi", "quinquiremi" a seconda del numero di file di rematori coinvolti, rispettivamente tre, quattro o cinque. Tra il III e il II secolo a.C., le navi più grandi (quadriremi e quinquiremi) erano tutte attrezzate su due ordini di remi, una soluzione che consentiva il miglior rapporto tra potenza e ingombro. I remi erano lunghi da 4 fino a 12 metri, e con ogni probabilità erano dotati di idonei contrappesi interni per bilanciare lo sforzo richiesto.

Per quanto riguarda gli equipaggi, essi erano regolati in maniera estremamente precisa e ciascun membro aveva un proprio ruolo ben definito, a cominciare dal comandante, il *magister* o *navarcus*, assistito di solito da un comandante in seconda (*beneficiarius*). Essenziale al governo del naviglio era la figura del pilota o timoniere (*gubernator*), che manovrava entrambe le pale del timone con una barra d'accoppiamento (*clavus*): nel caso di grandi navi la manovra della barra doveva richiedere un notevole sforzo, e quindi l'aiuto di almeno un assistente. Esisteva anche un prodiere (*proreta*) che svolgeva la funzione di vedetta di prua e di pilota secondario, a causa della spesso imponente struttura di prora (*aplustre*) che impediva al timoniere la completa visibilità. Vi era inoltre un numero imprecisato, ma non trascurabile, di addetti alle manovre, o marinai generici (*nautae*), che svolgevano le attività di coperta e di governo delle vele e delle attrezzature di bordo (*armamentaria*), che cresceva con le dimensioni della nave. A coordinare l'azione dei rematori (*remiges*) pensava il capovoga (*hortator*), che riceveva le istruzioni dal comandante o da chi si occupava delle operazioni tattiche durante le fasi della battaglia, e le traduceva in ordini da dare ai rematori. In questa

segue a pag 72



La disposizione dei rematori in una nave romana da guerra.

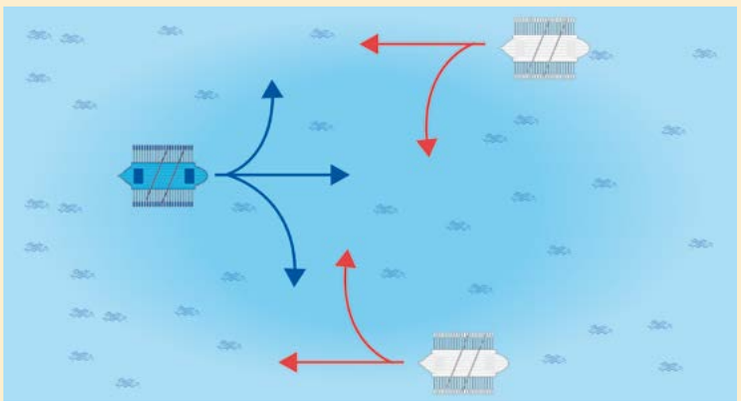
Tutte le **navi da battaglia** avevano la propulsione a remi, ma erano in grado di **utilizzare anche le vele** per gli spostamenti

Una trireme romana davanti all'imboccatura di un porto rappresentata in un affresco a Pompei.

CREATIVE COMMONS, CASCARINO

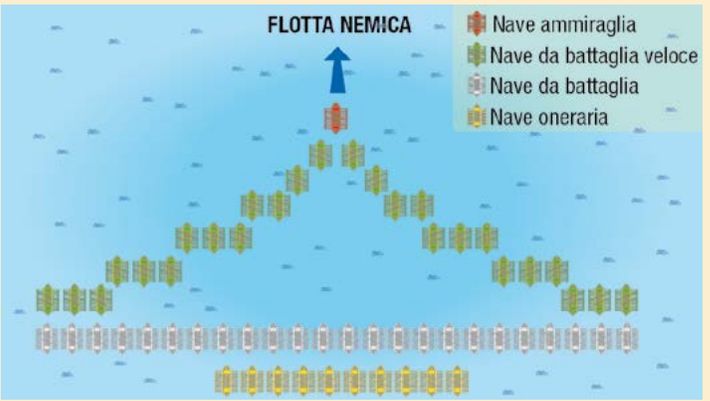
LE TATTICHE DI BATTAGLIA

Le manovre d'ingaggio di una nave nemica consistevano essenzialmente nella ricerca di una traiettoria di speronamento, che permettesse al rostro dell'imbarcazione attaccante di sfondarne la fiancata e di provocarne l'affondamento oppure di arrecare danni tali da renderla ingovernabile. La tattica dello speronamento fu applicata ancora per secoli dopo la fine dell'Impero romano, fino alla metà del XIX secolo. Per non offrire il fianco o la poppa alla nave nemica la manovra doveva avvenire il più rapidamente possibile, effettuando una serie di virate, accostate e inversioni di rotta, modificando la velocità per giungere all'impatto con il tempismo e l'energia cinetica sufficiente per provocare il maggior danno possibile. Occorreva un grande coordinamento tra il comandante della nave (o comunque chi ne svolgeva le funzioni in battaglia) e il capovoga, il quale doveva a sua volta trasmettere gli ordini ai rematori. La complessità dell'azione era direttamente proporzionale al numero delle navi coinvolte nello scontro: era molto più difficile manovrare per evitare l'attacco contemporaneo di due o più navi nemiche rispetto a una sola. Per provocare danni tali da bloccare la nave avversaria e renderla quindi esposta all'abbordaggio, era sufficiente distruggerne i timoni o frantumarne i remi di una fiancata: per farlo occorreva approcciarla in rapida strisciata e poi ritirare velocemente i remi per non subire lo stesso danno. Se entrambe le navi sopravvivevano allo speronamento, si passava quindi all'abbordaggio vero e proprio, che con il successivo combattimento tra le fanterie imbarcate rappresentava il momento cruciale della battaglia. Di solito l'abbordaggio era preceduto da un tiro di proiettili di varia natura (frecce, giavellotti, ordigni incendiari) che aveva lo scopo di assottigliare il più possibile il numero dei difensori; l'azione era accompagnata dall'uso di rampini, uncini e corde per bloccare e avvicinare la nave nemica fino a distanza utile per effettuare l'assalto finale all'arma bianca. I Romani riproducevano anche sul mare l'ordinamento-tipo che utilizzavano già per le battaglie terrestri. Disponevano le navi in *acies*, cioè in linee composte da imbarcazioni singole oppure suddivise in squadre, e attribuivano agli schieramenti gli stessi nomi di quelli legionari: i gruppi con le navi più lente, per esempio, venivano chiamati *triarii*, come i manipoli di fanteria di epoca repubblicana composti dagli elementi più anziani.



SPERONAMENTO

La tattica d'ingaggio aveva come obiettivo generale quello di speronare la nave nemica sul fianco, per immobilizzarla e per consentirne l'abbordaggio: la miglior difesa consisteva quindi nel manovrare in modo da mostrare sempre la prua al nemico. La manovra evasiva poteva però risultare impossibile nel caso di attacco contemporaneo e coordinato da parte di due o più navi: in questo caso la nave nemica (in blu) veniva vincolata a seguire una rotta dalla minaccia di collisione con una nave, e veniva così costretta a esporre un fianco allo speronamento da parte di un'altra nave.



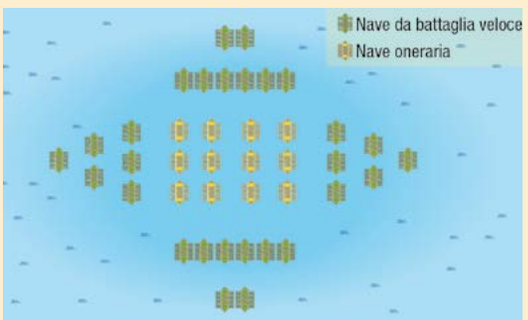
CUNEUS

Il *cuneus* era una formazione d'attacco a triangolo, la cui punta era costituita da un nucleo compatto di navi veloci: l'obiettivo era quello di sfondare il centro dello schieramento nemico, e di dividerlo in due tronconi da affrontare separatamente. Era una manovra difficile da coordinare, ma anche da fronteggiare, perché i tentativi di attacco sui lati del *cuneus* esponevano i fianchi delle navi allo speronamento diretto da parte delle navi che seguivano in formazione.

ACIES LUNATA

L'*acies lunata* era una formazione d'attacco in cui le navi più veloci e meglio armate, in genere guidate dall'ammiraglia, si disponevano sulla destra dello schieramento, o su entrambe le ali, con l'obiettivo di avvolgere l'intera formazione nemica sottraendole spazio di manovra. In questo modo le navi avversarie erano esposte più facilmente a speronamenti e abbordaggi.

ACIES OVALIS



L'*acies ovalis* era una formazione difensiva adottata in caso di difficoltà o di inferiorità numerica, analoga all'*agmen quadratum* adottato dalla fanteria quando era in marcia in territorio nemico. Le navi onerarie, o comunque quelle meno veloci, si disponevano al centro e le navi da battaglia in cerchio attorno ad esse, pronte in caso di necessità a volgere le prue in direzione del nemico.

SCHEMI: LUCIANO PARISI

LE NAVI DA GUERRA DI ROMA

LA QUADRIREME

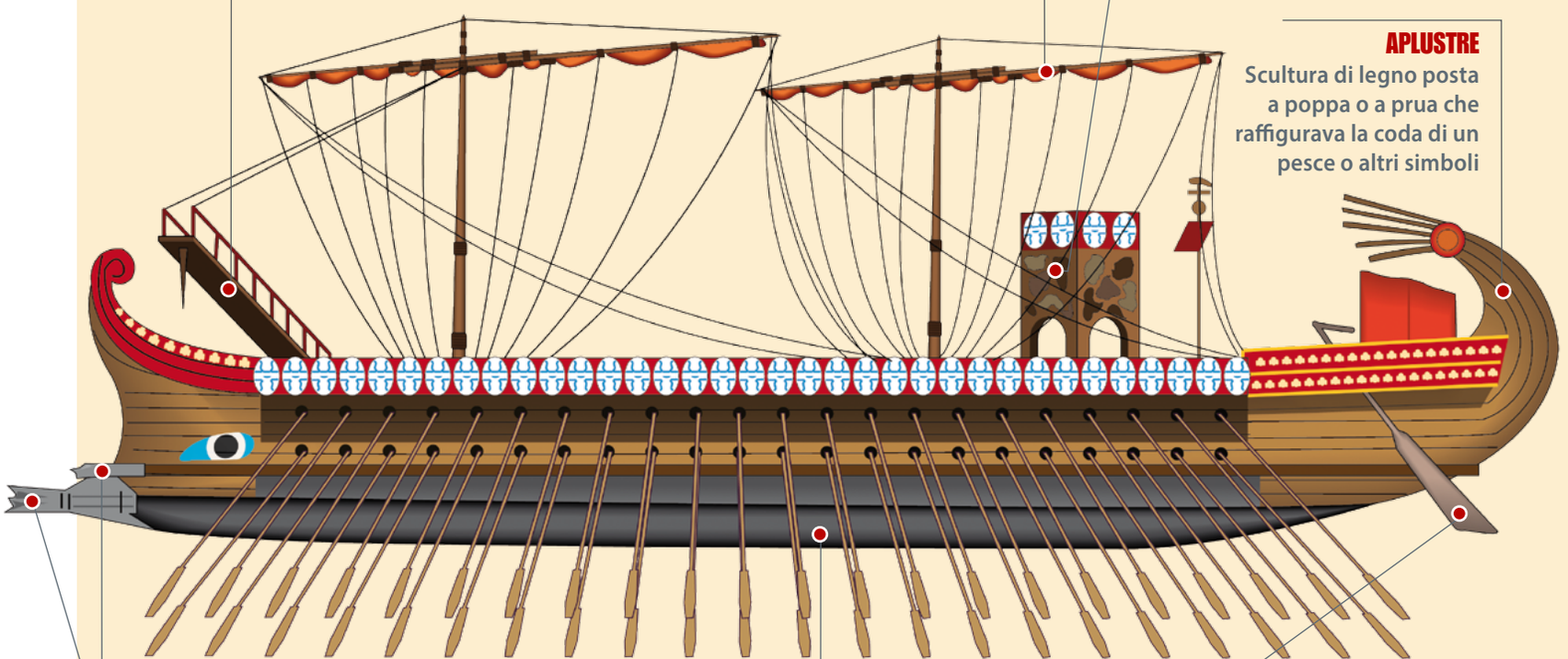
La quadrireme poteva avere quattro rematori per gruppo, organizzati su due soli ordini di remi (due tranìti e due zigiti): con questa configurazione, oltre a un aumento di velocità e di carico trasportabile, era possibile ottenere anche un profilo più basso e meno vulnerabile.

CORVO (corvus)
Passerella lunga oltre 10 metri, che veniva calata sul ponte nemico con una fune collegata ad un albero

ANTENNA
Pennone, palo di legno perpendicolare all'albero su cui veniva fissata la vela; poteva essere spostata manovrando delle funi alle sue estremità per esporre meglio la vela alla direzione del vento

TORRI (turres, o propugnacula)
Costruite per poter bersagliare dall'alto i difensori delle navi nemiche, potevano far parte della struttura della nave, o a volte essere innalzate solo al momento del combattimento

APLUSTRE
Scultura di legno posta a poppa o a prua che raffigurava la coda di un pesce o altri simboli



PROEMBOLION
Robusta struttura sporgente a prua appena sopra il rostro, spesso sagomata artisticamente, che aveva lo scopo di rompere i remi nemici

TIMONE (Gubernaculum)
Era doppio, uno per lato dello scafo, con le due parti collegate da una barra di accoppiamento (clavus)

ROSTRO (rostrum, o embolion)
In bronzo, del peso variabile tra i 300 e i 700 chili, si allungava sotto il livello dell'acqua per circa 2 metri. Le alette laterali sporgenti avevano la funzione di squarciare il fasciame della nave nemica anche se l'impatto non era frontale

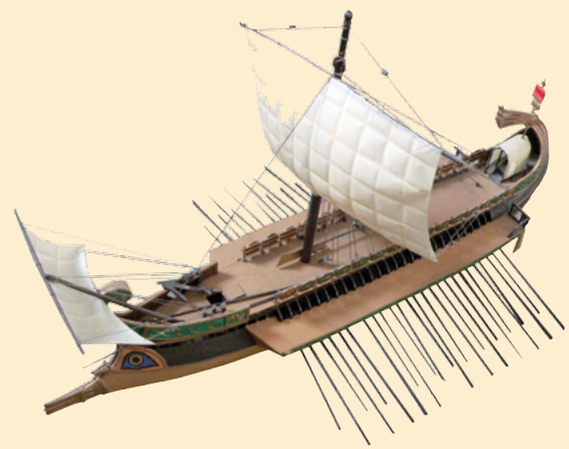
CARENA (carina)
La parte immersa della nave, da proteggere dallo speronamento

CARATTERISTICHE TECNICHE

Lunghezza: 40-50 m
Larghezza dello scafo: 8-10 m
Pescaggio medio: 1 m
Propulsione: gruppi di remo su due ordini sovrapposti di due rematori per remo
Interscalmo: 92 cm
Equipaggio ai remi: 200-250
Equipaggio di governo: 15-20
Fanti imbarcati: 120-150
Velocità: 6 nodi

LA TRIREME

Nella trireme ogni remo era manovrato da un singolo rematore, ognuno disposto su uno dei tre piani dello scafo (un tranita, uno zigita e un talamita). I rematori, in quanto singoli, potevano far valere maggiormente la propria abilità, ma la disposizione su tre livelli obbligava lo scafo ad esporre un profilo alto e maggiormente vulnerabile.

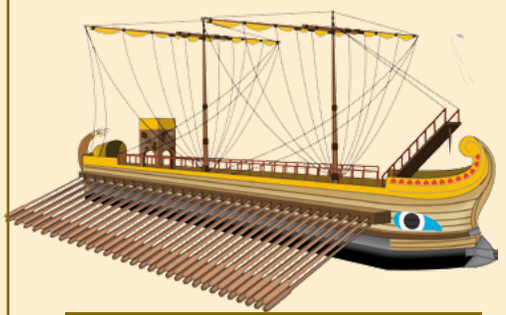


CARATTERISTICHE TECNICHE

Lunghezza: 30-40 m
Larghezza dello scafo: 5-6 m
Pescaggio medio: 1 m
Propulsione: tre ordini sovrapposti di rematori per lato, ognuno occupato da un rematore singolo
Interscalmo: 88 cm
Equipaggio ai remi: 150
Equipaggio di governo: 15-20
Fanti imbarcati: 100
Velocità: 5 nodi

LE GRANDI POLIREMI

Le navi più grandi e importanti, per esempio le "ammiraglie" che ospitavano i comandanti in capo della flotta, erano composte da un numero ancora maggiore di rematori per gruppo: sei, sette e oltre, fino a dieci, e si chiamavano pertanto esaremi, eptaremi e così via. Di certo, data la notevole lunghezza che avrebbero dovuto avere i remi, la composizione dei gruppi di remo poteva essere strutturata al massimo su tre ordini (tre o quattro traniti, uno o due zigiti e un talamita), o più efficacemente su due soli ordini (quattro o cinque traniti e due o tre zigiti).

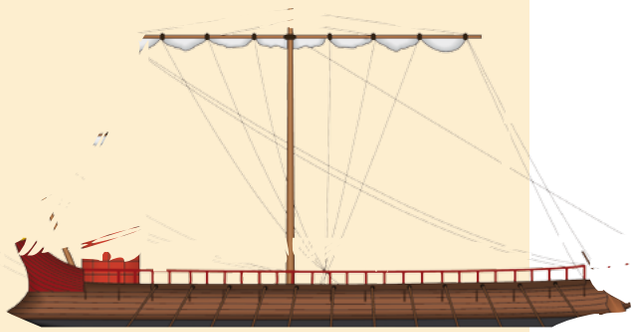


CARATTERISTICHE TECNICHE

Lunghezza: 50-60 m
Larghezza dello scafo: 8-12 m
Pescaggio medio: 1,5 m
Propulsione: gruppi di remo su due ordini sovrapposti di due, tre o quattro rematori per remo
Interscalmo: 120 cm
Equipaggio ai remi: 250-300
Equipaggio di governo: 30-40
Fanti imbarcati: 100-150
Velocità: 6-7 nodi

LA LIBURNA

Prendeva il nome dalle navi usate dai pirati Liburni della Dalmazia, imbarcazioni molto leggere e veloci, con uno o al massimo due ordini di remi. Le liburne comparvero per la prima volta nelle flotte romane in occasione della battaglia di Azio, dimostrandosi determinanti per la vittoria, e da allora entrarono a far parte in gran numero delle flotte romane, al punto da diventare sinonimo di nave da guerra.



CARATTERISTICHE TECNICHE

Lunghezza: 30 m
Larghezza dello scafo: 5 m
•Pescaggio medio: 1 m
Propulsione: due ordini di rematori per lato
•Interscalmo: 80 cm
Equipaggio ai remi: 60-80
Equipaggio di governo: 8-10
Fanti imbarcati: 50
Velocità: 8 nodi

LA QUINQUIREME

Con l'obiettivo di aumentare ulteriormente velocità e peso trasportato, le marine più potenti costruirono le quinquiremi, in cui i rematori per gruppo erano cinque (in genere tre traniti e due zigiti), disposti su due ordini di remi.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Lunghezza: 50-60 m
Larghezza dello scafo: 8-10 m
Pescaggio medio: 1,50 m
Propulsione: gruppi di remo su due ordini sovrapposti di due e tre rematori per remo
Interscalmo: 120 cm
Equipaggio ai remi: 250-300
Equipaggio di governo: 20-30
Fanti imbarcati: 150
Velocità: 7 nodi

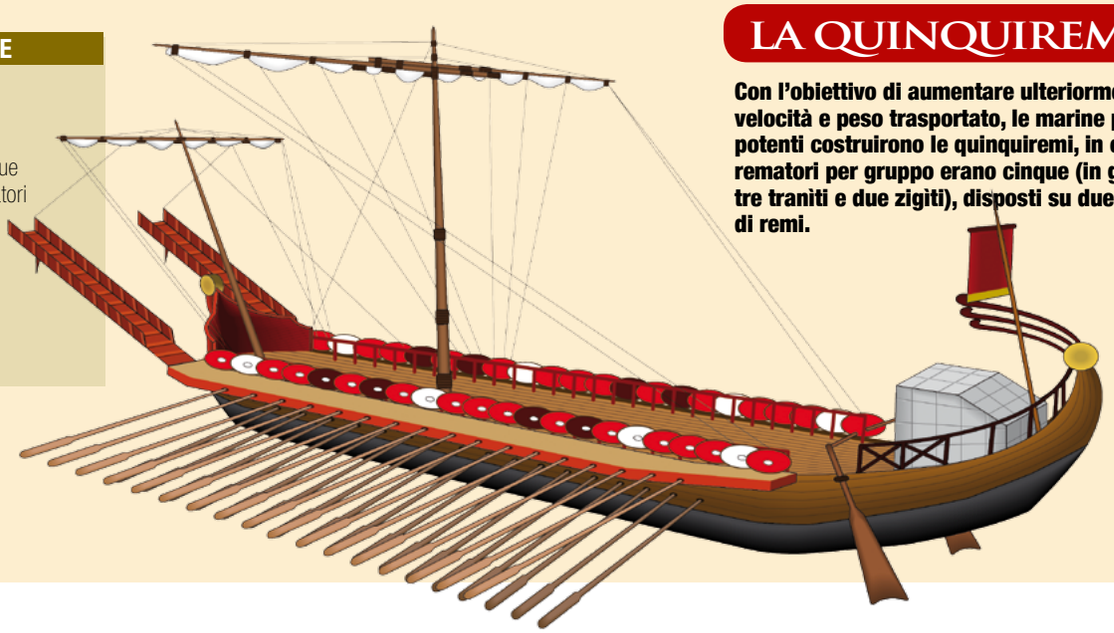


ILLUSTRAZIONE: LUCIANO PARISI

segue da pag 68

funzione poteva essere coadiuvato da un assistente (*pausarius*), che ripeteva i comandi del capovoga ad alta voce e scandiva il ritmo di voga con un mazzuolo, detto *portisculus*. Per scandire i tempi, i rematori intonavano un tipico canto ritmico, detto *celeuma*.

Va a questo punto sfatato un "mito": i rematori non erano necessariamente degli schiavi o dei condannati, come spesso rappresentato nella filmologia moderna. Si trattava anzi in massima parte di uomini liberi, cittadini delle classi sociali più basse o al più schiavi liberati (*liberti*), soggetti semplicemente a una disciplina di tipo militare, la stessa dei soldati arruolati nelle legioni. Il loro trattamento era più che buono, considerando che un'ottimale forma fisica del personale al remo era indispensabile per garantire una propulsione adeguata in tempi di guerra, e di certo non venivano incatenati, né tantomeno sferzati.

Sotto, denario raffigurante Numa Pompilio al dritto e una prua di nave al rovescio.

I soldati imbarcati sulle navi (*milites classiarii* o *classici*) costituivano un vero e proprio **corpo di fanteria di marina**, il primo della storia

I soldati imbarcati sulle navi (*milites classiarii* o *classici*) costituivano in realtà un vero e proprio corpo di fanteria di marina, il primo della storia. Il loro rango era però inferiore a quello dei soldati arruolati nelle legioni, e anche il loro stipendio era più basso. Almeno nel periodo repubblicano i soldati delle navi venivano arruolati tra i *socii* e gli alleati, e quindi non avevano ancora la cittadinanza romana, ma anche nell'alto impero i *classiarii* erano reclutati tra i provinciali, e acquisivano la cittadinanza romana soltanto al termine del servizio. Essi avevano il compito non solo di difendere la nave, ma anche quello di prendere terra e coprire le operazioni di sbarco. In casi particolari potevano anche essere aggregati a spedizioni sulla terraferma in qualità di genieri per costruire strade e soprattutto ponti di barche per l'attraversamento di fiumi. L'organico imbarcato su una quinquireme era all'incirca equivalente a quello di un manipolo, ossia dai 120 ai 160 uomini.

Una trireme romana raffigurata in un mosaico proveniente dalla Tunisia.

CREATIVE COMMONS

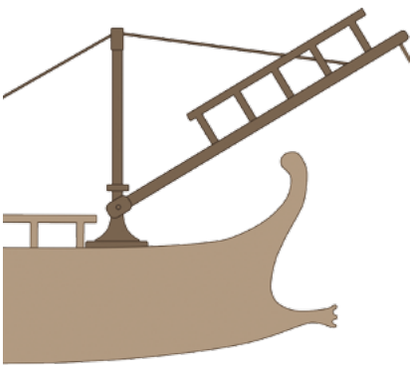
IL "LAGO ROMANO"

Nella Seconda Guerra Punica i Romani, ormai padroni del Mediterraneo, non impiegarono più grandi flotte da battaglia, ma si limitarono a impedire i rifornimenti cartaginesi alla spedizione di Annibale e a gestire grandi convogli di navi soprattutto a fini logistici, come la grande flotta di 400 navi con cui Scipione sbarcò in Africa per portare la guerra in territorio nemico e sferrare contro di esso il colpo decisivo a Zama (202 a.C.).

Nella prima metà del I secolo a.C., eliminata definitivamente dalla scena la presenza cartaginese, a minacciare i mari erano rimasti ormai soltanto i pirati, i quali, organizzati in vere e proprie flotte da guerra, mettevano in pericolo i traffici commerciali soprattutto in Asia Minore. Per eliminare questa piaga Gneo Pompeo Magno, forte di poteri speciali, approntò nel 67 a.C. un'imponente spedizione di oltre 500 navi da battaglia, con cui nel giro di pochi mesi ripulì definitivamente il Mediterraneo, rendendolo un mare sicuro per almeno due secoli.

Non mancarono, per i Romani, avventure navali al di fuori del Mediterraneo: nel 56 a.C., per esempio, Giulio Cesare affrontò e sconfisse in una battaglia navale sull'Atlantico i Veneti, un popolo

Rappresentazione del porto di Ostia antica in un sarcofago del III secolo.



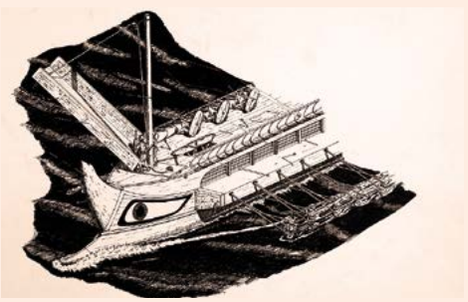
Sopra e nel box, schema e disegno del corvo, un sistema di abbordaggio delle navi nemiche ideato dai Romani. Si trattava di una pesante passerella lunga quasi 11 metri.

gallico della Bretagna, e invase per due volte la Britannia con una flotta di 800 navi appositamente costruite. L'ultima grande battaglia nel mare fu combattuta ad Azio nel 31 a.C., quando Ottaviano, il futuro Augusto, con 400 imbarcazioni sconfisse la flotta del rivale Marco Antonio e di Cleopatra, regina d'Egitto, segnando la fine delle guerre civili e la nascita dell'impero romano.

Lo stesso periodo vide anche la fine delle grandi navi a più ordini di remi nel Mediterraneo: attaccate e messe in difficoltà dalle più veloci e agili liburne di Ottaviano, le vecchie ▶

CORVO, ARPIONE, ARIETE E FALCE: LE ARMI PER ABBORDARE IL NEMICO

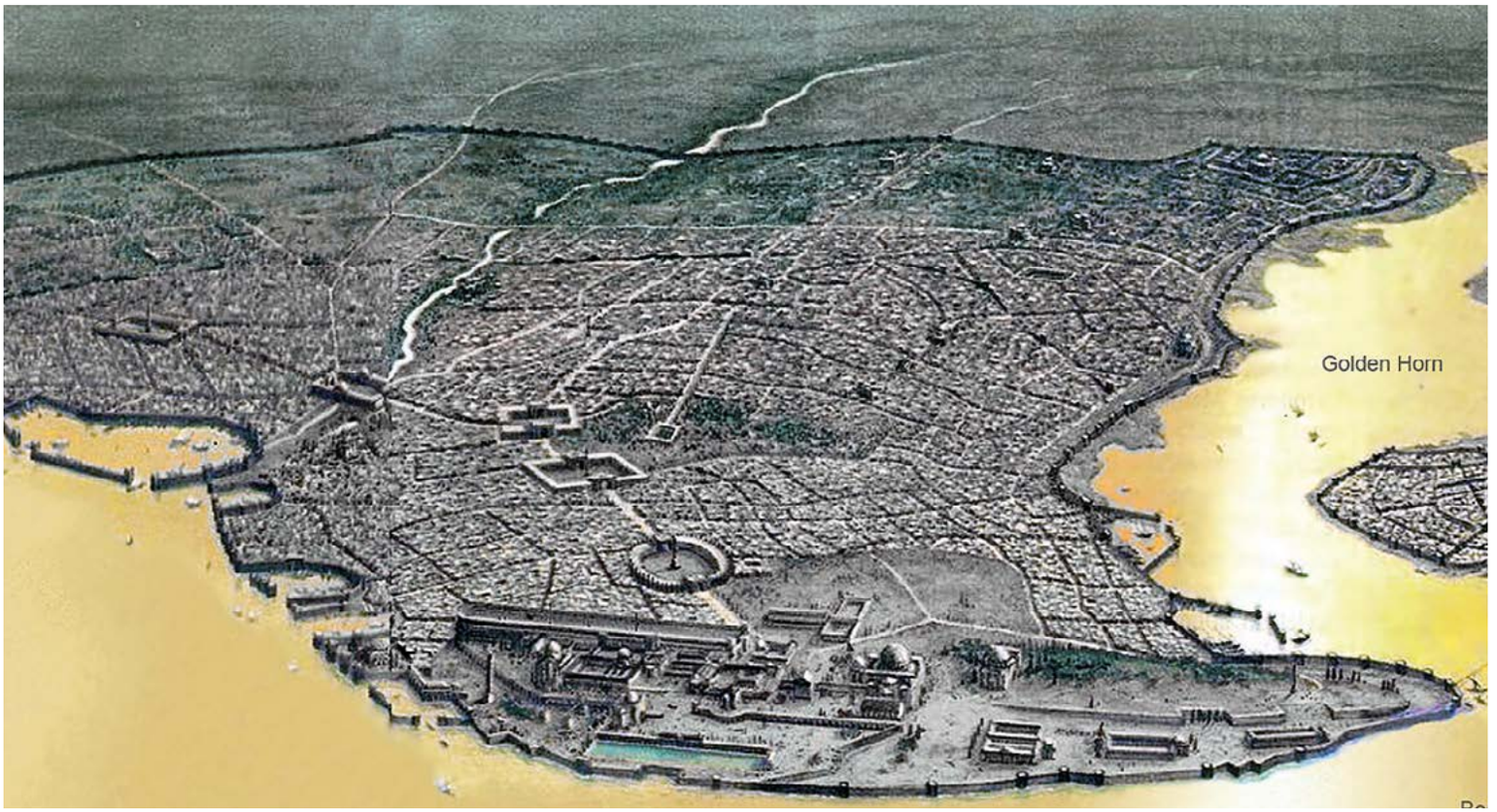
Nel corso della Prima guerra punica (264 - 241 a.C.) i Romani, per compensare la loro scarsa esperienza nelle manovre navali e far valere la propria superiorità nel combattimento terrestre, idearono un congegno per l'abbordaggio delle navi nemiche detto corvo (*corvus*). Si trattava di una pesante passerella dotata di un uncino all'estremità, che veniva fatta calare sul ponte della nave nemica per trattenerla e permettere ai fanti pesanti di salirvi a bordo e catturarla. Il corvo venne usato per la prima volta nella battaglia di Milazzo, e in modo massivo nella gigantesca battaglia di Capo Ecnomo (256 a.C.). Secondo la descrizione dello storico greco Polibio, la passerella era lunga quasi undici metri e larga poco più di un metro, ed aveva un piccolo parapetto laterale di protezione alto fino al ginocchio: i fanti di marina romani, in file di due e protetti lateralmente dagli scudi, erano così in grado di raggiungere in pochi secondi, e in relativa sicurezza, il ponte della nave nemica. La passerella era incernierata alla nave attaccante in modo tale da poter essere abbassata sia in corrispondenza della prua che lateralmente, il che permetteva grande velocità e flessibilità di impiego nelle fasi



concitate dell'accostamento tra le navi. Si trattava in ogni caso di un apparato molto pesante e tale da ostacolare la manovrabilità di navi che non fossero abbastanza robuste, soprattutto in condizioni di mare agitato. Stando alle descrizioni delle battaglie successive, nelle quali il corvo non viene più menzionato, sembrerebbe che i Cartaginesi, superata la sorpresa dei primi abbordaggi, siano ricorsi presto a contromisure che rendessero più difficile l'abbordaggio da parte delle navi romane, come l'adozione di particolari tecniche e manovre evasive. Resta il fatto che la tattica estremamente aggressiva dei fanti di marina romani aveva ormai pesantemente condizionato la possibilità delle navi nemiche di difendersi in uno scontro ravvicinato, e che i Romani, perfezionando con l'esperienza le capacità di manovra, raggiunsero presto una superiorità assoluta su qualunque avversario. Un altro congegno utilizzato per l'abbordaggio delle navi nemiche era l'arpione (*harpago*), inventato da Agrippa e descritto dallo storico Appiano nella battaglia di Nauloco (36 a.C.): si trattava in sostanza di un rampino di ferro, lanciato da una catapulta contro la fiancata della nave nemica. All'estremità del rampino era assicurato un pesante cavo ricoperto di ferro per impedire che venisse tranciato, e con cui era possibile rimorchiare la nave ed eventualmente abbordarla. L'ariete (*asser*, o *longurius*), descritto dallo storico Vegezio, era un lungo palo legato all'albero come un pennone, e dotato di estremità ferrate o uncinate: veniva fatto oscillare trasversalmente alla nave e usato come un ariete per spazzare il ponte avversario.

La falce (*falx*), impiegata dai legionari di Cesare nella battaglia contro i Veneti sull'Atlantico, era invece una falce tagliente assicurata all'estremità di una lunga pertica e usata per tagliare le funi delle vele e disalberare la nave nemica, rendendola ingovernabile.

CREATIVE COMMONS, CHEWIE (SCHEMA CORVO)



Ricostruzione ideale di Costantinopoli dove sono visibili i suoi numerosi porti. Qui era dislocata parte della flotta principale romana (detta *pretoria*).

quinquiremi dimostrarono la loro difficoltà di manovra negli spazi stretti e vennero per questo accantonate. Pacificato e reso finalmente il Mediterraneo un grande "lago romano", non ci fu più bisogno, per molto tempo, di una flotta di grandi navi da battaglia in grado di far fronte a minacce ingenti. Operando la riorganizzazione generale delle forze armate, Augusto preferì quindi creare due grandi flotte (*classes*), ognuna delle quali posta al comando di un *praefectus*: la prima, a protezione del Mediterraneo occidentale, aveva base a Miseno, nel golfo di Napoli; la seconda, che aveva come compito la sorveglianza della parte orientale del Mediterraneo, fu basata a Ravenna. Dai comandi delle flotte principali, dette anche *pretoriae*, dipendevano le flotte provinciali, molte delle quali furono istituite successivamente per rendere sicure le rotte commerciali interne del Mediterraneo, come la Classis Mauretanica, la Classis Lybica, la Classis Alessandrina e la Classis Syriaca. Altre flotte minori furono dislocate a ridosso delle frontiere settentrionali e orientali dell'impero: la Classis Germanica, che controllava il corso del Reno e le coste olandesi del Mare del Nord, la Classis Britannica, a protezione della Britannia e della navigazione sul Canale della Manica, e la Classis Pontica, per pattugliare le coste del Mar Nero. Sul Danubio la sorveglianza navale fu infine assicurata dalla Classis Pannonica per il corso superiore e dalla Classis Moesica per quello inferiore.

Durante il Basso Impero la **marina militare romana** si concentrò soprattutto sulla difesa dei confini minacciati dalla **pressione dei Barbari**

OBIETTIVO: DIFENDERSI

L'organizzazione navale augustea non subì significative variazioni formali nei secoli successivi. Le flotte ebbero una funzione

A destra, la battaglia tra una nave romana e una di pirati del Mar Rosso (a sinistra). I modellini si trovano nel Museo Bait Al Baranda in Oman.

CREATIVECOMMONS, JI-ELLE

Un rilievo in pietra del I secolo che mostra la poppa di una nave con il timoniere romano alla barra.

soprattutto logistica e di appoggio alle spedizioni militari esterne, che con il consolidamento dei confini dell'impero erano peraltro intraprese con sempre minore frequenza.

Durante il Basso Impero (III-IV secolo) importanti ristrutturazioni e potenziamenti furono portati a termine da Diocleziano, e successivamente da Costantino, soprattutto per contrastare i tentativi di usurpazione nati nel corso delle numerose guerre civili dell'epoca. La marina militare romana tuttavia si concentrò, come era comprensibile, sulla difesa dei confini minacciati dalla pressione delle popolazioni barbariche, destinando le risorse soprattutto al potenziamento delle flotte fluviali, e dedicando sempre minori forze alle flotte praetoriae. Furono così create numerose flotte locali per controllare le diverse aree di crisi, ma con il risultato di indebolire il controllo generale sia sull'intero Mediterraneo sia sul Mare del Nord. Nel periodo delle grandi migrazioni barbariche (II-V secolo) Roma non aveva più a disposizione uno strumento di difesa adeguato e non riuscì ad arginare le invasioni dei Goti e dei Vandali. Dopo la caduta dell'impero d'Occidente (476 d.C.), solo la flotta dell'impero d'Oriente rimase a difendere, almeno fino all'anno Mille, la grandezza e la tradizione della marina dei Romani a Costantinopoli. •

LE PRINCIPALI BATTAGLIE

Capo Ecnomo (256 a. C.)

La formazione adottata dai Romani contro Cartagine prevedeva due navi a sei ordini di remi, ognuna al comando di uno dei due consoli (Manlio Vulsone e Attilio Regolo) e ben 360 tra triremi e quadriremi. La flotta punica si fece avanti al largo di Licata, nella Sicilia meridionale, con 350 navi. La flotta romana avanzò in formazione a cuneo, con i due lati anteriori formati dai gruppi di battaglia dei consoli, e con il terzo lato composto da una riserva con le navi più pesanti. I Cartaginesi aprirono la formazione al centro fingendo una fuga, con l'obiettivo di consentire alle loro ali di concentrare l'attacco sulle navi più lente della terza linea. Le squadre consolari, dopo aver attaccato pesantemente e messo in fuga il centro punico, rientrarono in soccorso della terza linea, costringendo la flotta nemica a ritirarsi. I Cartaginesi ebbero 30 navi affondate e 64 catturate. I Romani invece persero "solo" 24 navi, ma la Prima guerra punica era ancora lontana dalla conclusione.

Egadi (241 a. C.)

La repubblica romana, in un ultimo sforzo per concludere la prima guerra contro Cartagine, raccolse una flotta di 200 quinquiremi, che affidò al console Lutazio Catulo. La flotta sbarcò in Sicilia occidentale, dove già i Romani mantenevano sotto assedio gli ultimi presidi cartaginesi di Trapani, Erice e Lilibeo al comando di Amilcare Barca. I Cartaginesi inviarono allora Annone con una flotta di 250 navi cariche di rifornimenti per sostenere gli assediati, che si ancorò a Marettimo in attesa di raggiungere Erice con un forte vento da ovest a favore. Lutazio Catulo decise quindi di giocare d'anticipo, schierando la sua flotta in una baia riparata dell'isola di Levanzo e facendola uscire a grande velocità dopo aver gettato a mare tutta l'attrezzatura (vele, alberi e ancore) superflua per il combattimento. La flotta romana si dispose su un'unica linea quasi a formare un muro contro il convoglio cartaginese, che avanzava appesantito dai rifornimenti. Nel duro combattimento che ne seguì la flotta cartaginese perse 120 navi, metà affondate, le altre catturate; Amilcare Barca fu così costretto a chiedere la pace che concluse la Prima guerra punica con la resa definitiva di Cartagine.

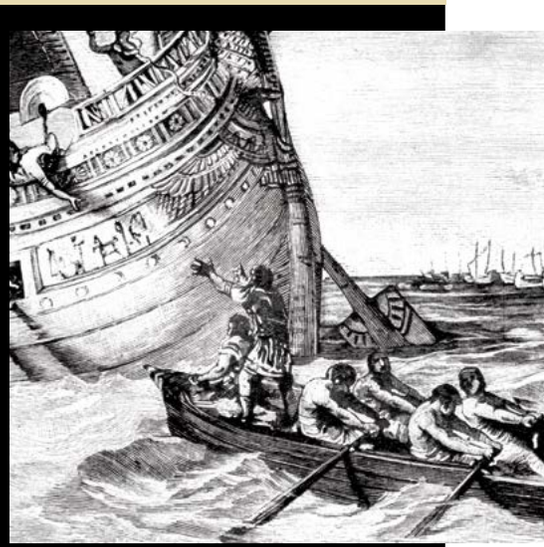


Illustrazione che raffigura l'epica battaglia navale di Azio.

Azio (31 a.C.)

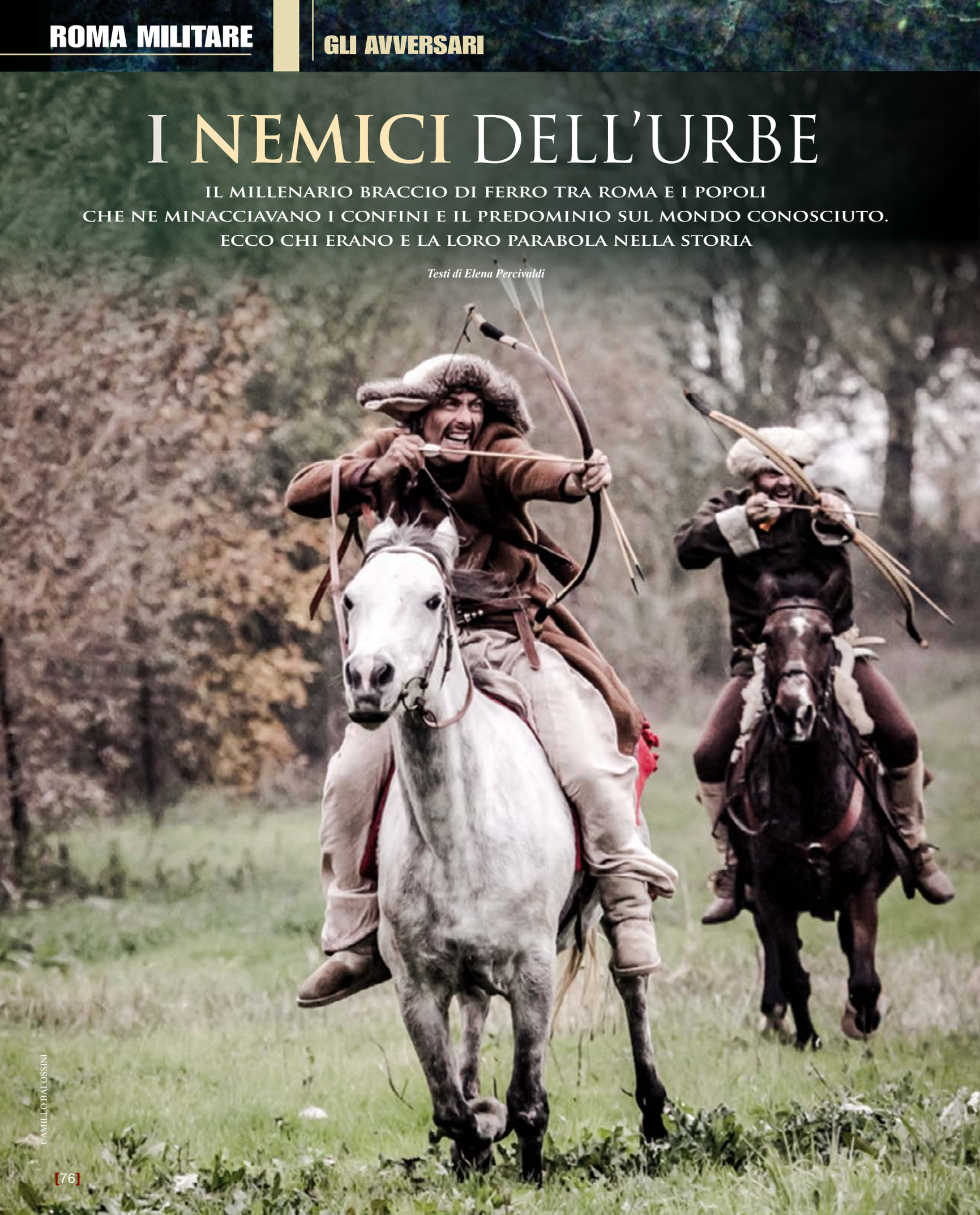
Ad Azio, all'imbocco del golfo di Arta opposto a Nicopoli d'Epiro, sul Mar Ionio, Ottaviano schierava circa 400 navi, tra cui molte veloci liburne; la flotta di Antonio e Cleopatra era di poco superiore per numero, ma era costituita in gran parte da navi di grandi dimensioni e poco manovrabili. Agrippa, lo stratega di Ottaviano, schierò la flotta su tre gruppi, chiudendo lo schieramento di Antonio verso la terraferma. Mentre le ali poste a sud degli schieramenti ingaggiavano battaglia per prime, Agrippa attirò l'ala destra di Antonio verso il largo, offrendo il fianco all'azione delle velocissime liburne, mentre il centro di Antonio, muovendosi al soccorso dell'ala destra, si trovò presto accerchiato e attaccato. Di fronte alla prospettiva della sconfitta, Cleopatra si diede alla fuga con le sue navi, provocando l'abbandono della battaglia anche da parte dello stesso Antonio e il tracollo generale del suo schieramento, con la perdita o l'abbandono di quasi tutte le navi. La battaglia di Azio segnò la fine delle guerre civili e la nascita del principato augusteo.

ANSA (NEL BOX), CREATIVE COMMONS

I NEMICI DELL'URBE

IL MILLENARIO BRACCIO DI FERRO TRA ROMA E I POPOLI CHE NE MINACCIAVANO I CONFINI E IL PREDOMINIO SUL MONDO CONOSCIUTO. ECCO CHI ERANO E LA LORO PARABOLA NELLA STORIA

Testi di Elena Percivaldi

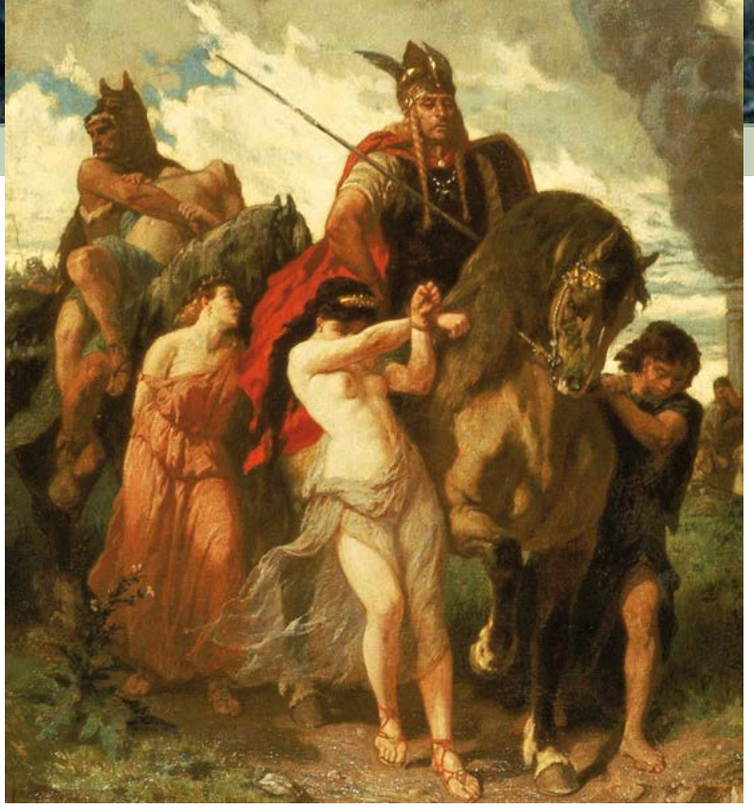


CAMILLO BALOSSINI

I GALLI

I primi nemici davvero pericolosi incontrati da Roma furono i Celti, un eterogeneo insieme di tribù che, dopo aver colonizzato buona parte dell'Europa centrale e orientale, prese a cercare nuove terre per espandersi verso meridione. Negli anni in cui Roma assediava la città etrusca di Veio (396 a.C.), iniziando la propria ascesa sullo scenario dell'Italia centrale, Boi, Lingoni, Senoni, Taurisci, Insubri e Cenomani varcarono le Alpi a ondate e invasero la Pianura Padana. Dopo avervi scacciato gli Etruschi, puntarono minacciosi verso il Mediterraneo. Nel 390 a.C. un folto gruppo di Senoni, occupata l'ampia zona tra Romagna e Marche, si diresse sotto la guida del loro capo Brenno verso la cittadella etrusca di Chiusi, avamposto chiave verso l'Italia centrale. Vinti i Romani, che erano intervenuti per bloccarli, sull'Allia, i Senoni invasero l'Urbe saccheggiandola e sottoponendola a un duro assedio che si concluse solo dietro il pagamento di un'esorbitante quantità d'oro. Il rovescio e il conseguente sacco rimasero impressi nella memoria collettiva dei Romani al punto che il 18 luglio 390 a.C., giorno della battaglia, fu contrassegnato nel calendario come il "giorno infausto" per eccellenza, e il "metus Gallicus" (il terrore dei Galli) avrebbe condizionato le azioni della Repubblica per i successivi due secoli. Il conflitto si riaprì in effetti nel 238 a.C. quando Roma, debellata una prima volta Cartagine, cercava di espandersi a sua volta verso nord.

Nel 225 a.C. le legioni affrontarono vittoriosamente a Talamone, nel Grossetano, un esercito di Boi, Insubri e Taurisci, supportato da mercenari Gesati provenienti dalla valle del Rodano, esperti nel maneggiare il caratteristico giavellotto (*gaesum*). Seguì la duplice sconfitta degli Insubri sul fiume Oglio (nel 223 a.C.) e a Clastidium (odierna Casteggio, 222), con le legioni che marciarono fino a Milano. Il conflitto però era tutt'altro che terminato. Nel 218 a.C. il cartaginese Annibale aprì infatti le ostilità con Roma e varcò le Alpi deciso a puntare sull'Urbe. Boi e Insubri rialzarono la testa e si schierarono dalla sua parte, sostenendolo sul Ticino e sul Trebbia, dove le legioni furono disastrosamente sconfitte. Ma alla lunga, e pur dopo aver subito altri due clamorosi rovesci sul lago Trasimeno (217 a.C.) e a Canne (216 a.C.), Roma riuscì, grazie all'abilità di Publio Cornelio Scipione, a battere Annibale a Zama e a decretare il tramonto della potenza di Cartagine. Roma chiuse poi i conti anche con i Galli sconfiggendo definitivamente gli Insubri, spingendo i Boi a lasciare Bononia per tornare al di là delle Alpi, e romanizzando – grazie alla costruzione della via Emilia e delle colonie di Mutina, Parma e Piacenza – tutta la Gallia cisalpina, che nell'81 a.C. divenne provincia romana e nel 49 a.C. ebbe la cittadinanza. Una volta sottomessi i Galli padani, Roma volse lo sguardo Oltralpe, dove già dal 121 a.C. controllava l'ampia regione costiera della Transalpina, divenuta poi Narbonese con la fondazione (118 a.C.) di Narbona. Restava infatti da assoggettare il resto del territorio dell'odierna Francia, la cosiddetta Gallia Comata: a farlo ci pensò Giulio Cesare con una lunga campagna iniziata a Bibracte (58 a.C.) e conclusasi dopo alterne vicende nel 52 a.C. ad Alesia con un epocale e vittorioso assedio contro la coalizione gallica guidata da Vercingetorige. La Gallia fu a quel punto riorganizzata in quattro province e romanizzata, Dal sincretismo nacque la peculiare cultura gallo-romana, sulle cui basi si fonderà secoli dopo il Sacro Romano Impero. •



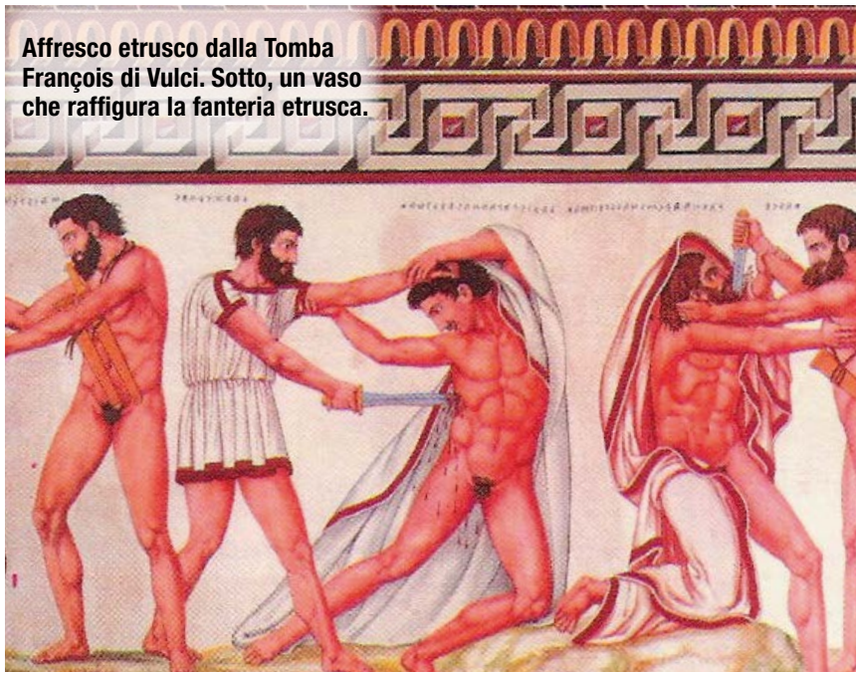
Sopra, le razzie celtiche immaginate dal pittore francese Évariste Vital Luminais. A sinistra, moneta gallica databile al 100-50 a.C.

GUERRIERO GALLO

DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

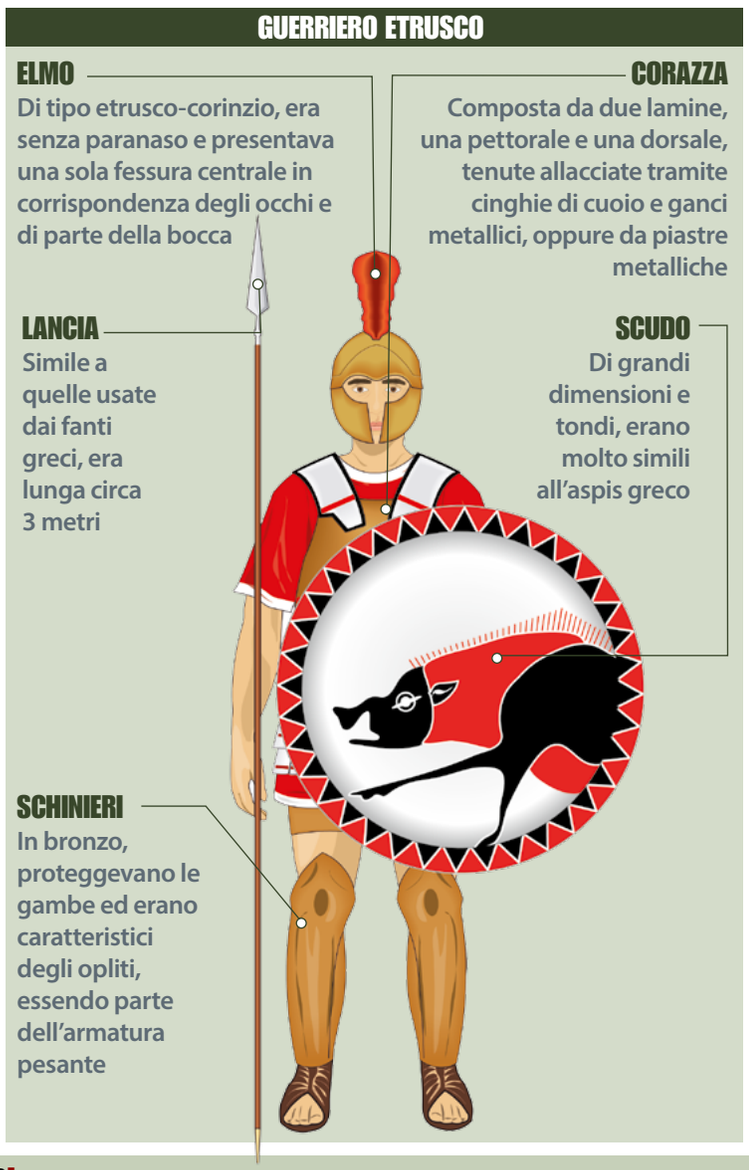
GLI ETRUSCHI

Tra il VII e il VI secolo a.C. gli Etruschi si imposero sul Mar Tirreno aumentando la loro sfera di influenza anche sul nord della Penisola. A quell'epoca appartenevano all'Etruria territori che si estendevano dal Veneto meridionale fino alla Campania, passando per la Lombardia, l'Emilia, l'Umbria, la Toscana, il Lazio e la Campania. Nel 540 a.C. la prodigiosa ascesa degli Etruschi iniziò anche lungo il Mediterraneo occidentale: forti dell'alleanza con Cartagine, dominatrice a sua volta sul mare, essi sconfissero i Greci al largo della Corsica, imponendo un brusco stop alla colonizzazione ellenica dell'Italia. Giunse così il turno degli Etruschi di diventare leader incontrastati tra le popolazioni italiche, nel periodo che coincise con l'apogeo e il maggior splendore della loro civiltà. Gli Etruschi combattevano sfruttando al massimo la forza d'urto della fanteria oplitica. Dopo le prime schermaglie di disturbo operate dai tiratori, aventi lo scopo di infastidire e provocare il nemico, la parola passava agli opliti: essi caricavano e spingevano sul nemico sospinti dai ranghi più arretrati, creando una mischia che durava finché uno dei due schieramenti non cedeva. A quel punto, quello prevalente travolgeva l'avversario; ne seguiva un furioso corpo a corpo che proseguiva fino al termine della battaglia e decretava il vincitore.



Affresco etrusco dalla Tomba François di Vulci. Sotto, un vaso che raffigura la fanteria etrusca.

GUERRIERO ETRUSCO



DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

La potenza etrusca dovette scontrarsi fatalmente con quella di Roma, essendo entrambe intenzionate a esercitare il proprio controllo sul corso del Tevere, naturale confine tra i due popoli nonché principale arteria commerciale verso l'interno e importante sbocco verso il mare. Le frizioni iniziarono nel VI secolo a.C., dopo che la Repubblica ebbe cacciato l'ultimo re di stirpe etrusca, Tarquinio il Superbo, e proseguirono in quello successivo con una serie di sanguinose guerre. Gli Etruschi si trovarono stretti tra due fuochi: da un lato i Romani, dall'altro i Greci e altre popolazioni italiche che volevano emanciparsi dal loro controllo. Persa Capua e Pompei a opera degli Osci e sconfitti a Cuma (474 a.C.) dai Greci, dovettero subire la poderosa pressione di Roma su Veio, che continuò per un secolo e mezzo interessando l'Etruria meridionale e centrale e si concluse nel 396 a.C. con la capitolazione definitiva della città nelle mani di Marco Furio Camillo.

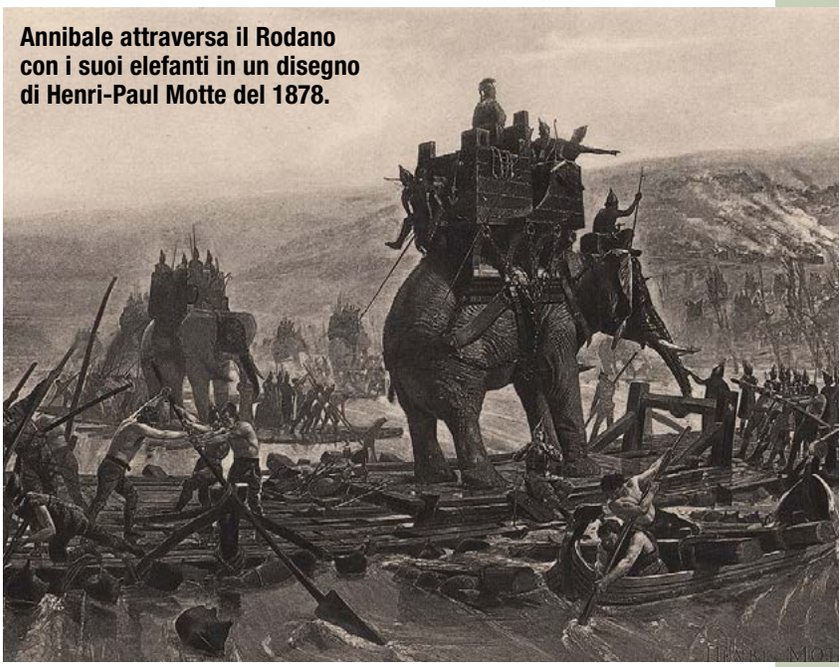
Da quel momento in poi, a effetto domino, caddero una dopo l'altra anche gli altri principali centri etruschi: Tarquinia e Cerveteri, poi Perugia e Arezzo, Vulci e Volsinii. Il tutto mentre Roma provvedeva a fondare, sui terreni costieri confiscati al nemico, importanti colonie come Pyrgi, Graviscae, Cosa e Alsium. Fagocitata dai Romani a sud, schiacciata anche a nord dai Galli che andavano a loro volta espandendo la propria sfera di influenza su tutta la Pianura Padana, la civiltà etrusca tramontò e finì per essere assimilata definitivamente dai vincitori con la concessione, nell'89 a.C., della cittadinanza romana. •

I CARTAGINESI

Quando Roma, dopo la vittoria contro Pirro a Benevento (275 a.C.) entrò nel novero delle grandi potenze del Mediterraneo, dovette misurarsi con Cartagine, che sul mare esercitava ormai da secoli l'egemonia quasi assoluta. Fondata secondo la leggenda nell'814 a.C. da coloni fenici provenienti da Tiro, la città contese la scena ai Greci, a loro volta in espansione verso occidente e soprattutto in Sicilia, dove fondarono colonie importanti come Naxos, Agrigento, Siracusa, Catania e Selinunte. I Punici, invece, avevano creato una serie di empori costieri a Mozia, Solunto e Palermo e ben presto gli interessi commerciali delle due potenze erano entrati in competizione, accendendo una serie di conflitti durati ben cinque secoli.

Nel 265 a.C. i Mamertini, mercenari campani un tempo al soldo del tiranno Agatocle di Siracusa, furono assediati a Messina dal suo successore Gerone e chiesero aiuto contemporaneamente a Cartagine e a Roma. La Repubblica, vedendo una preziosa occasione per inserirsi nel Mediterraneo sud-occidentale, intervenne anticipando i Punici e, dopo aver preso possesso di Messina, dichiararò guerra a Cartagine. Il primo conflitto (264-241 a.C.) si combattè principalmente sulle acque, un ambiente di cui all'epoca Roma non aveva alcuna esperienza. Allestì la propria flotta "copiando" le imbarcazioni nemiche catturate dopo la battaglia di Agrigento (261 a.C.). E lo fece così bene che la guerra fu decisa proprio sul mare con le due grandiose vittorie navali romane di Capo Ecnomo (256 a.C.) e poi delle Isole Egadi (241 a.C.). Lo scontro tra le due superpotenze riesplose nel 218 a.C. quando Annibale, designato capo dell'esercito alla morte di Asdrubale, rifiutando il trattato stipulato da quest'ultimo con Roma che limitava l'espansione punica nella penisola iberica, assediò e prese la città di Sagunto e poi si diresse con l'esercito verso l'Italia, deciso a invaderla. Annibale varcò le Alpi portando con sé 50mila uomini, 6mila cavalieri e 37 elefanti da guerra, e forte dell'appoggio dei Galli, da poco sottomessi a Roma, e di altre popolazioni italiche riuscì a mettere alle corde i Romani infliggendo loro quattro disastrose sconfitte (Ticino, Trebbia, Trasimeno e Canne). Tuttavia, il comandante cartaginese commise l'errore di non attaccare Roma, dando modo al dittatore Quinto Fabio Massimo di riprendere la sua tattica attendista – passò alla storia con il soprannome di "cunctator", temporeggiatore – volta al logoramento dell'avversario, a cui progressivamente venivano sottratti città e territori limitandone sempre più il raggio d'azione. La misura si rivelò, alla lunga, efficace tanto che Annibale, lasciato privo di mezzi e di rinforzi dalla madrepatria, fu costretto a rientrare a Cartagine per combattere contro il proconsole della Sicilia, Publio Cornelio Scipione, che nel frattempo aveva attaccato la città. Lo scontro decisivo ebbe luogo nel 202 a.C. a Zama e vide Scipione schiacciare completamente l'avversario in una battaglia divenuta leggendaria.

Il terzo e ultimo atto della plurisecolare guerra romano-punica si consumò tra il 149 e il 146 a.C. quando Publio Cornelio Scipione Emiliano distrusse Cartagine forzando una eroica e disperata resistenza. Al termine, la città fu saccheggiata e bruciata, il porto abbattuto e le mura distrutte, e il suolo fu cosparso di sale. Narra Polibio che Scipione, scrutando le fiamme, pianse commosso pensando alla precarietà della fortuna, caduca anche per i più grandi, paventando nel futuro un'analoga sorte per Roma. •



Annibale attraversa il Rodano con i suoi elefanti in un disegno di Henri-Paul Motte del 1878.

GUERRIERO CARTAGINESE

DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

I MACEDONI

Moneta con l'effigie di Filippo V, re di Macedonia. A sinistra, cavalieri macedoni nella tomba di Alessandro Magno.

FANTE DELLA FALANGE MACEDONE

DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

Nel 215 a.C. il re di Macedonia Filippo V, intenzionato a procurarsi uno sbocco sull'Adriatico, decise di sfruttare la cocente sconfitta appena subita da Roma a Canne durante la Seconda guerra punica e mandò ad Annibale un'allettante offerta di alleanza. Il generale cartaginese accettò prontamente, nella speranza che il patto avrebbe potuto aiutarlo a infliggere alla Repubblica il colpo di grazia. In realtà Filippo aveva solo intenzione di togliere ai Romani il controllo delle coste dell'Adriatico, molto probabilmente senza alcuna intenzione di intervenire militarmente contro la Repubblica. Tuttavia i Romani, ancora traumatizzati dal rovescio e terrorizzati all'idea che il re macedone potesse effettivamente nutrire mire espansionistiche anche nella Penisola, inviarono immediatamente un contingente agli ordini del console Marco Valerio Levino sulla costa illirica per stringere a loro volta un'alleanza con la lega etolica, ostile a Filippo, e con Attalo I di Pergamo, sovrano di un piccolo stato dell'Asia Minore, a sua volta intenzionato a espandersi sull'Egeo ai danni della Macedonia. Proseguendo però nella penisola le operazioni belliche contro l'invasore cartaginese, Roma fu alla fine costretta a concentrarsi nello scontro e a lasciare a Filippo l'agognato sbocco sull'Adriatico. La frizione con i Macedoni riprese nel 200 a.C. dopo che Attalo I e i suoi alleati di Rodi si rivolsero ai Romani chiedendo aiuto contro lo stesso Filippo, che dopo essersi alleato con il re di Siria Antioco III, aveva ripreso una politica di espansione aggressiva nell'Egeo. La Repubblica aveva appena chiuso, nel 202 a Zama, la partita con Annibale e, sebbene prostrata dal pesantissimo sforzo bellico, decise di intervenire cercando alleanze presso gli Stati greci, ma non ebbe l'aiuto sperato. Nonostante ciò, nel 197 a.C. i due eserciti andarono allo scontro a Cinocefale, in Tessaglia, e Filippo ebbe la peggio contro il console Tito Quinzio Flaminino subendo pesanti perdite, aggravate dal fatto che quando la sua falange si accorse che tutto era perduto, alzò le sarisse (lunghe lance) in segno di resa ma i Romani, equivocando il gesto, attaccarono compiendo una vera e propria strage. A seguito del rovescio Filippo, pur restando formalmente padrone della Macedonia, dovette consegnare a Roma un tributo in denaro ma soprattutto la flotta, e ritirare tutte le sue truppe dalla Grecia, che fu riorganizzata come stato satellite della Repubblica.

Il conflitto tra Roma e i Macedoni riprese per la terza volta nel 171 a.C. quando il nuovo re, Perseo, figlio di Filippo, dimostrò intenzioni minacciose stavolta nei Balcani. Dopo una serie di scontri non risolutivi, nel 168 a.C. il console Lucio Emilio Paolo affrontò e sconfisse la falange macedone di Perseo nella grande battaglia di Pidna: lo stesso re cadde in mano nemica, decretando la fine della dinastia antigonide e la divisione della Macedonia in quattro repubbliche separate. L'effimera riscossa da parte di un mercenario macedone di nome Andrisco, che sosteneva di essere Filippo VI, figlio di Perseo, fu totalmente velleitaria: nel 148 a.C. il pretore Quinto Cecilio Metello Macedonico lo sconfisse costringendolo a fuggire in Tracia, mentre due anni dopo la Macedonia fu trasformata, con Epiro e Tessaglia, in provincia romana.•

I CIMBRI E I TEUTONI

Nel II secolo a.C. Cimbri e Teutoni partirono da nord e dalla penisola dello Jutland, nell'attuale Danimarca, diretti verso sud. Erano popolazioni affini ai Celti ma con molti tratti simili anche ai Germani: furono spinte a muoversi sia per ragioni climatiche sia per far fronte a una non più gestibile impennata demografica, che imponeva loro la ricerca di nuove terre. A spostarsi non erano solo guerrieri ma interi popoli con donne, bambini e anziani, carri e mandrie al seguito. La migrazione si diresse sia verso la Gallia, fino a incontrare il fiume Reno, sia verso i Balcani, fino a raggiungere il Danubio. Quando una parte di questi ultimi arrivò nella provincia romana del Norico (corrispondente all'odierna Austria), trovò sulla sua strada i Taurisci, una tribù di origine celtica alleata di Roma, e li sconfisse, ma temendo di provocare i ben più potenti eserciti dell'Urbe, i loro capi si limitarono a chiedere terre e pascoli dove potersi insediare tranquillamente ma in modo stabile. Il console Gneo Papirio Carbone, tutt'altro che intenzionato ad aprire il territorio ai nuovi venuti, nel 113 a.C. cercò di tendere loro un'imboscata a

Sopra, le donne combattenti dei Teutoni nel dipinto di Heinrich Leutemann del 1882. A sinistra, la sconfitta dei Cimbri nel quadro del 1833 di Alexandre-Gabriel Decamps.

CAVALIERE CIMBRO

Noreia, in Carinzia, riportando però una rovinosa sconfitta. In seguito i Cimbri, a cui nel frattempo si erano uniti i celti Ambroni, nel loro girovagare sconfissero sul Rodano quattro legioni guidate dal console Marco Giunio Silano; poi si aggiunsero i Tigurini, che sulla Garonna batterono i soldati di Lucio Cassio Longino uccidendo il console e costringendo i legionari all'umiliazione del giogo. Nell'ottobre 105 a.C., nei pressi di Arausio (Orange, in Provenza), una coalizione di Cimbri, Teutoni, Ambroni e Tigurini massacrò in tre successivi scontri 80mila soldati romani e 40mila ausiliari. La terribile minaccia, ormai seriamente incombente anche su Roma, fu bloccata solo da Gaio Mario, abilissimo comandante e un guerriero molto esperto. Mario batté i Teutoni nel 102 a.C. ad Aquae Sextiae, l'attuale Aix en Provence, fermandoli prima che potessero calare in Liguria, e l'anno successivo sbaragliò i Cimbri ai Campi Raudii, forse nei pressi di Vercelli. La duplice, schiacciante vittoria (che costò in ambedue i casi circa 100mila morti) liberò Roma da quello che ormai sembrava davvero un incubo. Rimasero nelle cronache e nell'immaginario gli atti di tremendo eroismo compiuti dalle donne barbariche in occasione dei due ferocissimi scontri. Riporta Plutarco che ad Aquae Sextiae le compagne degli Ambroni combatterono armate di spade ed asce, strappando le armi dalle mani dei nemici e infierendo su di loro in maniera selvaggia. Ai Campi Raudii, toccò alle cimbre essere protagoniste di incredibili azioni: vestite di nero, ferme sui carri uccisero con le loro stesse mani i mariti, fratelli e padri che tentavano di fuggire dal nemico e si diedero a loro volta la morte gettandosi sotto le ruote dei carri o gli zoccoli dei cavalli, dopo aver strangolato i propri figli. Sempre durante le guerre cimbriche, secondo san Gerolamo, trecento donne teutoni prese prigioniere dai Romani chiesero di essere destinate al servizio nei templi di Cerere e di Venere, ma al loro rifiuto uccisero dapprima i figli, e poi si strangolarono a vicenda. •

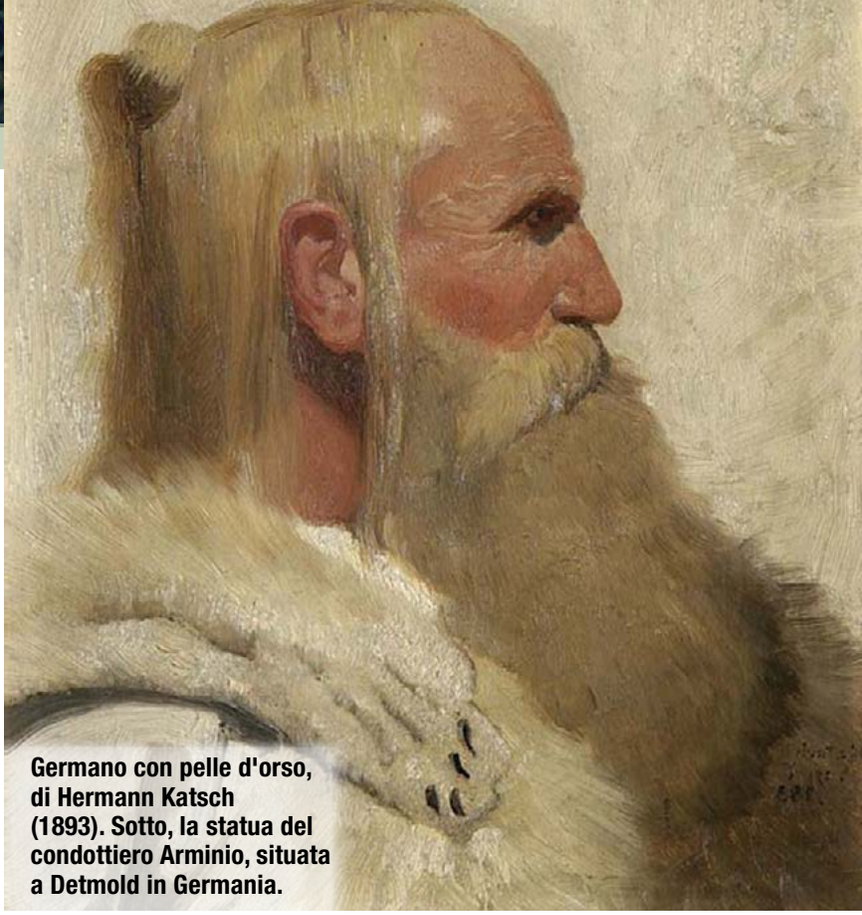
DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

I GERMANI

Stanziati in una vasta area tra il sud della Scandinavia, il Reno, il Danubio, le Alpi e il Mar Nero, i Germani non erano organizzati in una compagine territoriale e statuale coerente come quella romana. Risultato della fusione tra gli autoctoni e le genti indoeuropee che avevano invaso il continente a ondate, avevano una struttura sociale di tipo tribale la cui base era costituita dalle Sippen, gruppi di famiglie di uomini liberi discendenti da un unico antenato con terre e bestiame. La loro economia era semplice: praticavano la caccia, l'agricoltura, l'allevamento e la razzia, rendendo necessario il continuo movimento alla ricerca di nuove risorse. A partire dall'VIII secolo a.C. gruppi di Germani iniziarono una grande migrazione spingendo altre genti, tra cui i Celti, dentro i confini romani e innescando conflitti a catena. E anche dopo che si resero semi-stanziali, distribuendosi in piccoli villaggi, non crearono né infrastrutture né un'organizzazione politico-territoriale in grado di far fronte alle difficoltà. Di conseguenza carestie, cambiamenti climatici o la semplice pressione esercitata da altre genti provocavano corpose migrazioni di popoli (in tedesco "Volkerswanderungen").

L'impatto tra il mondo romano, in continua espansione, e quello germanico, in perenne movimento, avvenne in più riprese. Escludendo gli episodi minori, i primi a scontrarsi in modo deflagrante con Roma furono i Teutoni e i Cimbri, sconfitti dal console Mario rispettivamente ad Aquae Sextiae e Campi Raudii nel 102 e 101 avanti Cristo. Il secondo momento di scontro fu il disastro che si consumò nel 9 d.C. nella selva di Teutoburgo, nei pressi di Kalkriese, non lontano da Osnabrück in Bassa Sassonia. Artefice dell'impresa fu Arminio, originario della popolazione dei Cherusci, che quando Roma cercò di riprendere l'espansione a est dell'Elba, si mise alla testa di una coalizione di tribù e sconfisse rovinosamente il governatore romano della regione, Publio Quintilio Varo, tendendogli un'imboscata nella foresta. Tre intere legioni, la XVII, XVIII e XIX, furono fatte a pezzi e lo stesso Varo si suicidò per l'onta e per non cadere in mano al nemico.

Sei anni dopo, il generale Giulio Cesare Germanico tornò sul Reno recandosi sul luogo della disfatta per seppellire i resti dei soldati ancora esposti nel bosco e approntò una nuova campagna contro i Germani. Dopo aver battuto i Catti, nel 16 sconfisse duramente la rinnovata coalizione guidata da Arminio a Idistaviso, ma pur vendicando il disastro di Teutoburgo – recuperò anche le insegne di due delle tre legioni perdute – non riuscì a imporre il controllo di Roma sulle terre tra l'Elba e il Reno: i Germani erano infatti in perenne agitazione e il territorio, ricoperto di paludi e foreste, fu ritenuto troppo inospitale e selvaggio per valere l'impiego di così tante risorse e uomini da parte dell'impero. Il rovescio di Teutoburgo e il sostanziale fallimento delle campagne di Germanico decretarono l'abbandono, da parte di Roma, di una sistematica politica espansionistica a nord del Reno. Il confine che ne scaturì sarebbe rimasto praticamente invalicato per quattro secoli. •



Germano con pelle d'orso, di Hermann Katsch (1893). Sotto, la statua del condottiero Arminio, situata a Detmold in Germania.

FANTE GERMANO

DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

I BRITANNI

La regina Boudicca in un'illustrazione pubblicata in un libro di epoca vittoriana.

Mentre era impegnato nella campagna di Gallia, Giulio Cesare aveva attraversato la Manica intenzionato a conquistare anche la Britannia, all'epoca (nella metà del I secolo a.C.) abitata da popolazioni di stirpe celtica. Dopo le prime vittoriose sortite sull'isola, però, il generale era stato bloccato dalla notizia dell'insurrezione dei Galli agli ordini di Vercingetorige, quindi dovette tornare rapidamente sul continente per fronteggiarli. La grande impresa fu ritentata, stavolta con successo, durante l'impero di Claudio quando nel 43 d.C. le forze romane, sbarcate a Richborough (nel Kent) al comando di Aulo Plauzio, sconfissero i Catuvellauni e i loro alleati nelle due battaglie del Medway e del Tamigi e poi presero l'importante fortezza di Camulodunum (odierna Colchester). Mentre buona parte del sud dell'isola cadeva in mano romana, nel 51 il generale Ostorio Scapula, nel frattempo succeduto a Plauzio, sconfiggeva in Galles il re Carataco. Infine, per ordine di Nerone il governatore Paolino Svetonio assediò nel 61 i ribelli che resistevano all'occupazione, arroccatisi nell'isola di Mona (odierna Anglesey, sulla costa nord-occidentale del Galles), sterminando la casta dei druidi, i sacerdoti detentori del patrimonio di conoscenze e credenze delle tribù celtiche, nonché capi carismatici delle rivolte antiromane.

L'ultimo grosso ostacolo che si frapponeva alla conquista della Britannia era rappresentato da Boudicca, la bellicosa regina degli Iceni. Cassio Dione la descrive in maniera icastica come "una donna molto alta e dall'aspetto terrificante. Aveva gli occhi feroci e la voce aspra. Le chiome fulve le ricadevano in gran massa sui fianchi. Quanto all'abbigliamento, indossava invariabilmente una collana d'oro e una tunica variopinta. Il tutto era ricoperto da uno spesso mantello fermato da una spilla. Mentre parlava, teneva stretta una lancia che contribuiva a suscitare terrore in chiunque la guardasse". Alla testa del suo esercito, Boudicca riuscì non solo a scacciare i Romani da Colchester, ma riconquistò sia Londinium (Londra) che Verulamium (St. Albans). Lo scontro finale si consumò a Watling Street, lungo il fiume Anker, nel 61 e arrise ai Romani, che nonostante la grave inferiorità numerica soverchiarono tatticamente i Britanni, annullando l'azione dei loro carri da guerra. Al termine della battaglia la stessa Boudicca, per non cadere in mano nemica, si suicidò. Finiva così l'indipendenza della Britannia meridionale. Ai Romani restava ora da addentrarsi nell'estremo e ancora inesplorato nord dell'isola, ovvero la Scozia occupata da Briganti, Pitti, Scoti e Caledoni. Dopo effimeri tentativi condotti nel II secolo da Giulio Agricola, suocero dello storico latino Cornelio Tacito (che ne tramanda le gesta), l'imperatore Adriano diede ordine di costruire una "grande muraglia" – il Vallum Hadriani, i cui resti sono visibili ancora oggi lungo il confine meridionale della Scozia – allo scopo di contenere la spinta dei Caledoni: una linea difensiva che, qualche decennio dopo, sotto Antonino Pio fu rinforzata con una seconda cinta leggermente più a nord, distrutta già verso il 167. Nel III secolo, dapprima come mercenari e poi come incursori e conquistatori, comparvero sull'isola però i Sassoni, un popolo germanico che approfittando della latitanza delle legioni impegnate nel contempo a fronteggiare le invasioni sul continente, strapparono la Britannia all'aquila romana, aprendo per l'isola le porte del Medioevo. •

CAPO CELTA BRITANNICO

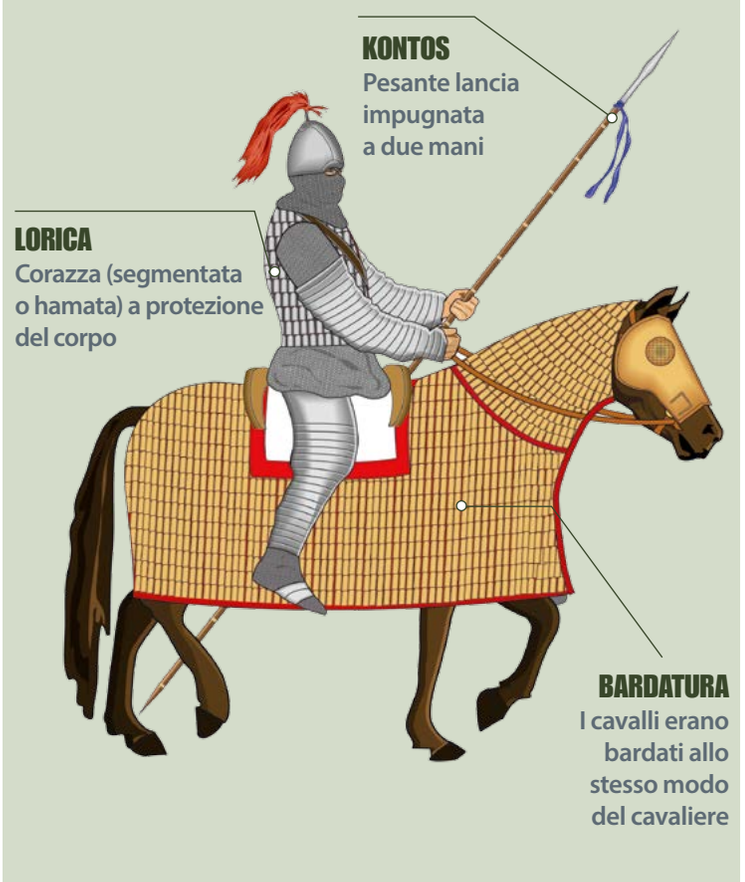
DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: 123RF

I PARTI

Tra i nemici più ostici di Roma ci furono senz'altro i Parti. Il loro impero, durato circa cinque secoli, si formò in Oriente nell'antica Persia. A fondarlo fu, nel 247 a.C., Arsace I, il quale riuscì a distaccare il nord-est dell'attuale Iran dall'Impero seleucide. La compagine si consolidò con Mitridate I (II secolo a.C.) espandendosi in Media e in Mesopotamia e toccò l'apogeo nel I secolo a.C., arrivando a comprendere le terre dall'Iran al bacino dell'Eufrate. Attraversato dalle carovane che percorrevano la "via della Seta" fino alla Cina, l'impero dei Parti rivestì un ruolo cruciale non solo per i traffici commerciali, ma anche per gli scambi culturali. Puntando a ovest verso il Mediterraneo, i Parti finirono per scontrarsi con gli Armeni e poi con Roma. I primi contratti fra i due popoli erano stati tutto sommato pacifici: Lucio Corelio Silla, prima, e Lucullo, poi, si accordarono con i sovrani dei Parti riconoscendo l'Eufrate come confine tra le due reciproche sfere d'influenza. Tuttavia, poco dopo il rinnovo del trattato, lotte dinastiche e tentativi di usurpazione del trono armeno provocarono le prime frizioni tra le due potenze, interessate entrambe al controllo dell'importante stato cuscinetto. Alla morte del re Fraate III, ucciso dai figli Orode II e Mitridate III, in Partia scoppiò la guerra tra i due parricidi. Prontamente il triumviro e proconsole della Siria, il ricchissimo Marco Licinio Crasso, colse l'occasione per guadagnare popolarità e, nel 53 a.C., invase la Partia. Orode II, nel frattempo prevalso sul fratello, inviò contro le legioni il suo miglior generale, Surena, che sconfisse Crasso rovinosamente a Carre (attuale Harran, Turchia sud-orientale) e, poco dopo, lo uccise. A quel punto i Parti provarono a entrare in Siria ma, dopo averla saccheggiata, furono respinti da Gaio Cassio Longino. Il conflitto in corso si saldò con quello che scoppiò a Roma prima fra Giulio Cesare e Pompeo Magno e poi tra Marco Antonio e Ottaviano: i Parti invasero dunque la Siria romana e conquistarono le costa mediterranea a sud fino ad Acri con l'unica eccezione di Tiro, finendo respinti da Publio Ventidio Basso, un ufficiale di Marco Antonio, che nella battaglia del Monte Gindaro (38 a.C.) uccise l'erede al trono e coreggente Pacoro. Morto anche Orode II, il suo successore Fraate IV riprese la guerra contro Marco Antonio, che sosteneva le mire al trono del fratello Monaeses, e arrivò a un passo dall'ucciderlo. La guerra civile a Roma tra Antonio e Ottaviano costrinse però il primo ad abbandonare l'Oriente e quando quest'ultimo fu definitivamente sconfitto dal rivale ad Azio (31 a.C.), il nuovo padrone di Roma e primo imperatore si limitò a controllare ciò che accadeva ai confini orientali senza intervenire militarmente e riottendendo persino le insegne delle legioni che erano state perdute a Carre. Il conflitto si riaccese (dopo una breve parentesi di screzi ancora una volta inerenti il controllo dell'Armenia) sotto Traiano, che nel 116 espugnò Susa e andò a un passo dalla sottomissione della Partia, che non portò a termine perché morì. La guerra riprese poi con Marco Aurelio e Settimio Severo finché nel 217 l'imperatore Macrino fu costretto, dopo una grande sconfitta patita da Caracalla a Nisibi, a firmare una pace onerosa abbandonando ogni proposito di conquista. Pochi anni dopo, nel 224, il re dei Parti Artabano V veniva battuto dai Sasanidi i quali non solo inglobarono i territori conquistati, ma tentarono di restaurare l'antico impero persiano contendendo a Roma la Siria, l'Anatolia e persino l'Egitto. La questione durò secoli finché, nel 628, i Parti furono battuti dall'imperatore bizantino Eraclio. Ma ormai l'impero romano d'Occidente non esisteva più da un secolo e mezzo e per l'Europa era iniziato il Medioevo.•

Un soldato partico (destra) trascinato in catene come prigioniero di guerra da un romano (sinistra), scolpiti nell'Arco di Settimio Severo a Roma.

CAVALIERE CATAFRATTO PARTICO



DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

I DACI

Lungo i sempre irrequieti confini orientali Roma fu messa a dura prova, tra il I secolo a.C. e il II d.C., dai Daci. Alti, chiari di pelle e con i capelli rossi o neri (secondo Erodoto), erano stanziati prevalentemente in Transilvania, condividevano varie caratteristiche con i vicini Traci e con i Geti della Valacchia, con cui erano spesso confusi.

Nel I secolo a.C., grazie alla forte personalità del loro re Burebista, nei territori che corrispondono oggi alla Romania e alla Moldavia diedero vita a un regno autonomo ma molto fragile a causa delle divisioni interne, dovute alla struttura sociale di stampo tribale. La società geto-dacica era suddivisa in due sole classi sociali, gli aristocratici e gli altri liberi: i primi si occupavano dell'amministrazione (erano i "tarabostes", in lingua locale) e costituivano l'élite dei guerrieri; tutti gli altri andavano a comporre la massa dei soldati semplici, degli artigiani e dei contadini. La demarcazione tra i due ceti era resa evidente dall'acconciatura: i nobili portavano i capelli corti e il capo coperto da un cappello di feltro, il "pileus" (e per questo li chiamarono "pileati"); gli altri invece le chiome lunghe e il capo scoperto ("comati" o "capillati"). Le famiglie aristocratiche esercitavano il controllo sul territorio e per questa ragione, in mancanza di una personalità forte, il pericolo di una disgregazione del potere era sempre in agguato.

GUERRIERO DACICO

Un cavaliere dei Daci in una illustrazione del XIX secolo.

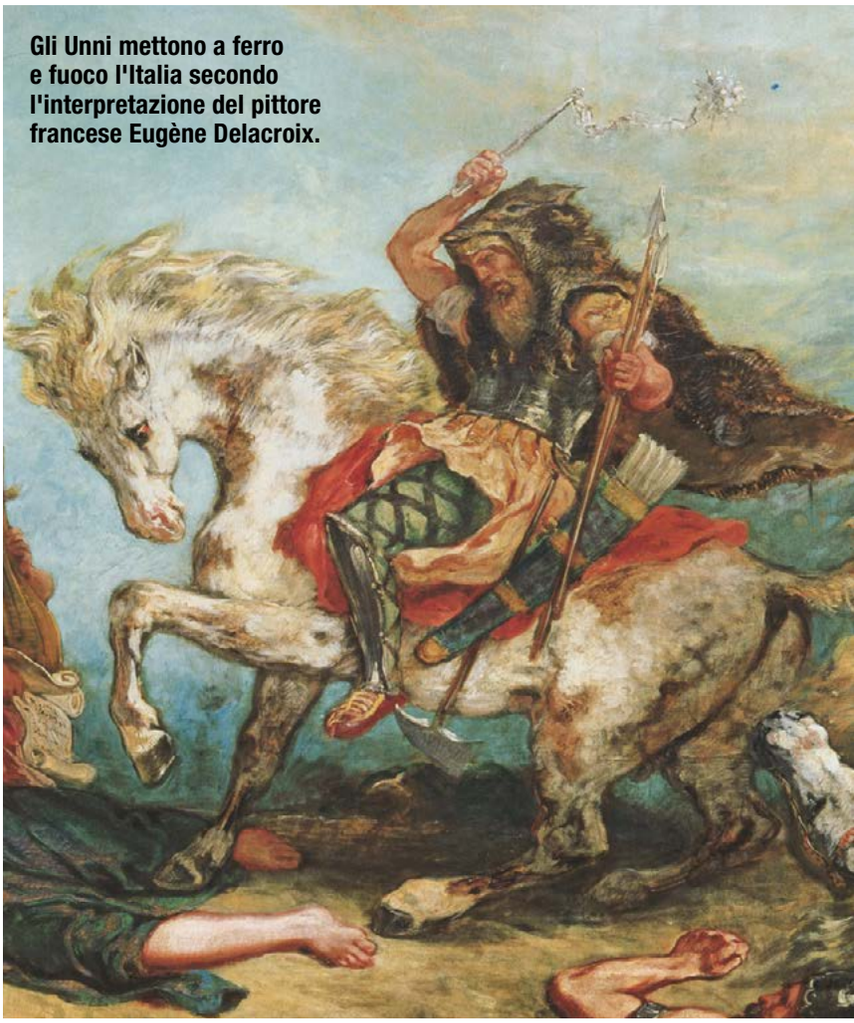
Alla morte del re Burebista, eliminato in maniera violenta, la precaria compagine territoriale si frammentò in varie entità differenti, ciascuna delle quali debolissima soprattutto se messa a confronto con la meticolosa organizzazione di Roma, la cui galoppante espansione l'aveva portata all'epoca molto vicina ai confini meridionali della Dacia. Lo scontro tra Romani e Daci iniziò quando il nuovo re Duras-Diurpaneo invase la provincia romana della Mesia spingendo l'imperatore Domiziano, nell'anno 85, a marciare oltre il *limes* danubiano. Dopo una prima vittoria, Duras abdicò in favore del nipote Decebalo, un giovane risoluto il cui destino era già nel nome, "forte come dieci uomini". Sconfitto però da Domiziano, Decebalo riuscì a negoziare una pace per il momento vantaggiosa che comprendeva per lui il rango di "re cliente", ossia indipendente sulla carta ma in pratica sotto libertà vigilata.

Non passò tuttavia molto tempo che il giovane condottiero riprese le armi, costringendo nel 101 il nuovo imperatore Traiano a intervenire. La meticolosa organizzazione delle truppe romane mise Decebalo alle corde e Traiano nel 102 riuscì a conquistarne la capitale Sarmizegetusa Regia, principale centro religioso e militare della Dacia, dopo un elaborato assedio. Costretto di nuovo alla pace, il re dei Daci dovette accettare condizioni stavolta assai dure. Tre anni dopo il conflitto si riaccese ma Decebalo, abbandonato dai suoi alleati Buri, Roxolani e Bastarni, fu costretto a rintanarsi sui Carpazi dove capitolò per l'ultima volta e, per non cadere vivo in mano al nemico, si suicidò tagliandosi la gola: il terribile ma virile gesto è riportato sulla Colonna Traiana, fatta erigere dallo stesso imperatore a Roma dopo il suo trionfo. Insieme alla testa del re, Traiano ottenne una regione chiave per il controllo del corso danubiano e per il contenimento della pressione dei barbari a est, nonché la possibilità di sfruttare i ricchissimi distretti auriferi dei Carpazi. E i Daci scomparvero come popolo dalla storia, assorbiti ben presto dalla cultura latina. •

DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

GLI UNNI

Originari dall'Asia Centrale interna (si ipotizza dalla Cina occidentale) e di probabile stirpe turco-mongola, gli Unni si erano stanziati intorno al 376 tra le coste a nord del Mar Nero e le rive del Danubio, sottomettendo i popoli confinanti. Intorno al 420, superarono il Danubio e si diressero in Pannonia, dove si crearono un'entità statale e iniziarono a intrattenere rapporti con l'impero romano: in Oriente si impegnarono a garantire la tranquillità ai confini ottenendo in cambio la restituzione delle tribù a loro sfuggite entro l'impero; in Occidente, invece, contingenti unni prestarono servizio, dal 436 al 439, come mercenari per il generale romano Flavio Ezio contro i Burgundi nelle Gallie e per il comandante Litorio contro i Visigoti. La fama degli Unni era terribile. "Dotati di figura umana deforme", scrive di loro lo storico Ammiano Marcellino, "sono così rozzi da non aver bisogno né di fuoco né di cibi conditi, ma si nutrono di radici di erbe selvatiche e di carne semicruda di qualsiasi animale, che riscaldano per un po' di tempo fra le loro cosce e il dorso dei cavalli". Guerrieri nati, combattevano preferibilmente a cavallo, tempestando il nemico di frecce in grado di penetrare scudi e corazze. Montavano cavalli di piccola taglia, leggeri e veloci. Di rado combattevano appiedati e in tal caso erano muniti di un piccolo scudo, di spada per gli scontri ravvicinati corpo a corpo, e di lancia, come racconta lo *Strategikon*, il manuale di arte militare attribuito all'imperatore bizantino Maurizio. Le cose cambiarono quando il loro capo Attila, rimasto solo al comando dopo la morte del fratello



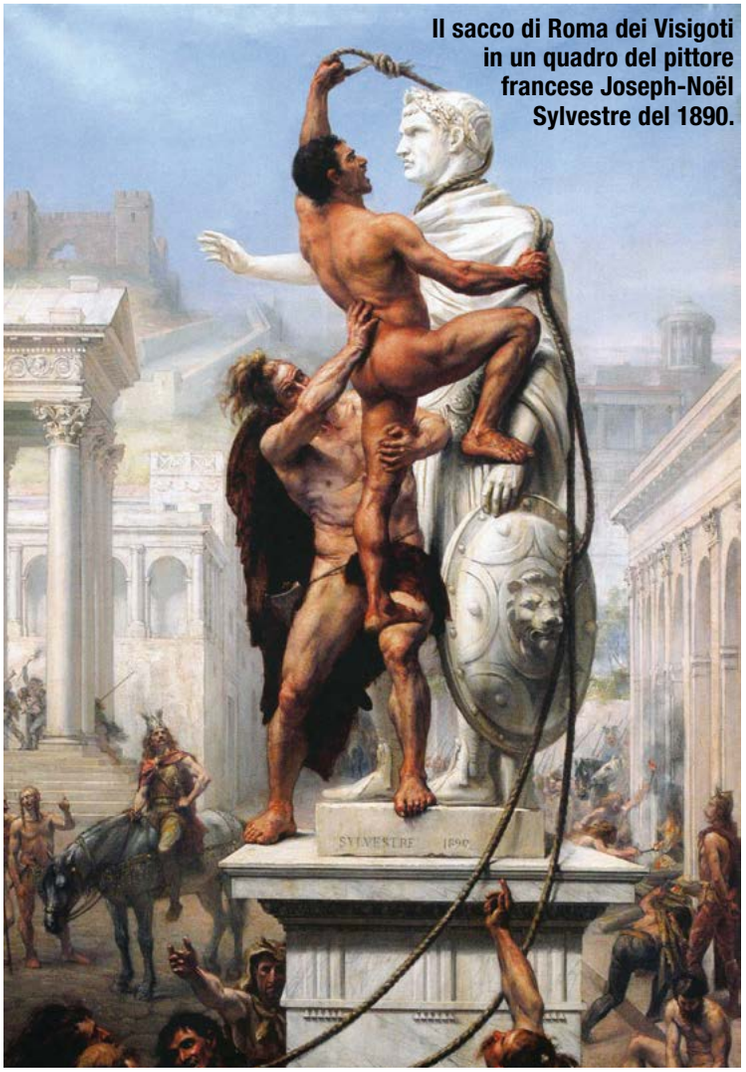
Gli Unni mettono a ferro e fuoco l'Italia secondo l'interpretazione del pittore francese Eugène Delacroix.

Bleda, si mostrò molto più aggressivo nei confronti dell'impero, approfittando della situazione di difficoltà in cui versava nel far fronte alle crescenti minacce esterne. Attila sfidò l'imperatore d'Oriente Teodosio II e lo sconfisse costringendolo a versare un tributo altissimo. Non pago avanzò inoltre per la prima volta anche una rivendicazione territoriale, imponendo l'evacuazione dei Romani da una fascia di oltre cento miglia a partire dal Danubio così da poterne controllare il corso indisturbato. Forte di questi successi, Attila spostò dunque le sue mire verso Occidente e nel 451 invase la Gallia. Dopo aver messo l'intera regione a ferro e fuoco, gli Unni e i loro alleati Ostrogoti, Gepidi, Turingi, Sciri e Rugi furono bloccati da Ezio (a sua volta supportato dai Visigoti di Aquitania e da contingenti franchi, sassoni, burgundi, bagaudi e alani) ai Campi Catalaunici, presso Troyes. La grande battaglia rappresentò una vittoria strategica per i Romani ma non fu conclusiva: ripiegato in patria, Attila si gettò infatti già nella primavera seguente sull'Italia e dopo aver preso Aquileia, dilagò in Pianura Padana occupando Milano e deciso a puntare su Roma. La minaccia fu fermata solo, dice la leggenda, dall'intervento di papa Leone I che, incontrando Attila tra il Po e il Mincio, lo convinse ad abbandonare i suoi propositi di conquista. Sembra in realtà acclarato che Attila si ritirò a causa della scarsità degli approvvigionamenti e del colera che, insieme alla malaria, decimava le truppe, nonché convinto dal pingue tributo in denaro ottenuto dai legati recatisi all'incontro. Dalla Pannonia, Attila pianificò un nuovo attacco stavolta contro Costantinopoli, ma morì nei primi mesi del 453 prima di poterlo realizzare, ucciso durante la notte da una banale epistassi. •

CAVALIERE UNNO

DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

I VISIGOTI



Il sacco di Roma dei Visigoti in un quadro del pittore francese Joseph-Noël Sylvestre del 1890.

Nell'ultimo quarto del IV secolo Roma si trovò ad affrontare la minaccia dei Goti, un popolo forse di origine scandinava che nei suoi lunghi spostamenti era giunto fino al Mar Nero. Qui i Goti si erano mescolati con gruppi nomadi di cultura scitica e sarmatica (gli Alani soprattutto) e con le popolazioni autoctone della costa, di cultura greco-romana, costituendo uno stato tribale retto da potenti gruppi aristocratici dediti al commercio di pelli, pellicce, legname e pesce.

Nel corso del II secolo intrecciarono i primi rapporti con l'impero, a volte ostili ma altre volte di alleanza per far fronte comune contro gli altri "barbari" che premevano lungo il turbolento confine orientale. In seguito, nel III secolo, i Goti si divisero in due gruppi distinti: gli Ostrogoti (o Goti dell'Est) e i Visigoti (Goti dell'Ovest). I primi andarono a occupare il territorio dell'attuale Ucraina creando un vasto regno sul Mar Nero; i secondi, invece, tentarono di violare i confini dell'impero finendo sconfitti e ricacciati oltre il Danubio, tra la Dacia e la Mesia (Romania e Bulgaria). E qui, nel IV secolo, iniziarono il loro processo di conversione al Cristianesimo, adottato grazie alla predicazione del vescovo Ulfila nella forma ariana.

Nell'anno 376 i Visigoti, spinti stavolta dall'incalzante pressione degli Unni, furono schiacciati sul *limes* danubiano e indotti a oltrepassarlo. L'imperatore Valente, che all'epoca reggeva le sorti della parte orientale dell'impero, diede loro il permesso di stabilirsi dentro i confini in cambio dell'impegno a coltivare, disarmati, le terre appena concesse. Tuttavia per la disorganizzazione e la corruzione dei funzionari romani i nuovi ospiti non riuscirono a sostentarsi adeguatamente e furono costretti a spingersi fino alla città di Marcianopoli. Mentre protestavano per la condotta dei Romani, si diffuse la notizia che il loro capo Fritigerno era scampato a un attentato ordito dal comandante Flavio Lupicino durante il banchetto che avrebbe dovuto sancire la ritrovata concordia. A quel punto esplose il disordine: avendo i Romani violato i patti di accoglienza, i Visigoti si sentirono liberi di rivalersi su di loro mettendo a ferro e a fuoco la città e razziando le campagne circostanti. A nulla valsero i tentativi, da parte dello stesso Lupicino, di fermarli e Valente, per evitare il peggio, decise di intervenire militarmente, ma fu disastrosamente sconfitto ad Adrianopoli (378) perdendo egli stesso la vita. Il significato simbolico del clamoroso rovescio fu subito lampante: quella di Adrianopoli era la prima vittoria importante che una popolazione barbarica otteneva in campo aperto contro l'esercito romano. Teodosio I, succeduto a Valente, fu a quel punto costretto a concedere ai Visigoti, insieme al rango di federati, anche il diritto a stanziarsi in modo stabile entro i confini. I drammatici eventi di quei giorni però impressero in generale una brusca accelerata al processo che avrebbe portato in meno di cent'anni alla fine della struttura statale imperiale. Nel 410 sempre i Visigoti, guidati da Alarico, puntarono infatti al cuore del continente e arrivarono a Roma, saccheggiandola brutalmente. Morto lui, i suoi risalirono la penisola per stabilirsi, nel 412, tra la Provenza e l'Aquitania per poi passare in Spagna, dando vita a un vasto regno destinato a durare fino alla conquista araba dell'Iberia, all'inizio dell'VIII secolo. •

FANTE VISIGOTO

DISEGNO: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

ROMA CONTRO TUTTI

Dalla prima mitica vittoria contro i Latini sul Lago Regillo nel V secolo a.C. alla débâcle di Adrianopoli nel 378 d.C. a opera dei Visigoti, che decretò l'inizio della fine dell'impero romano, la millenaria storia della città eterna è stata scritta attraverso mille battaglie. Ecco i trionfi più clamorosi e le sconfitte più cocenti

Testi di Elena Percivaldi

ALAMY

LE VITTORIE

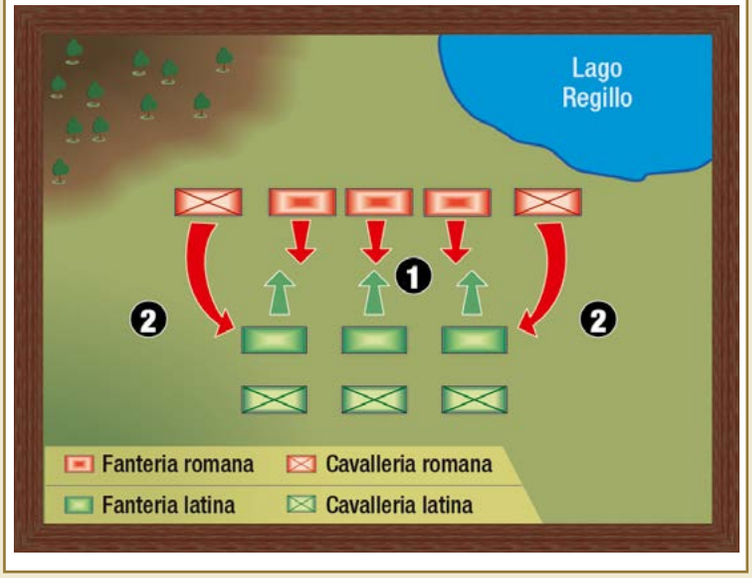
BATTAGLIA DEL LAGO REGILLO

499 O 496 A.C.

La battaglia del Lago Regillo immortalata da Tommaso Laureti nella Sala dei Capitani dei Musei capitolini di Roma.

La prima importante battaglia della storia di Roma appare avvolta nella leggenda anche a causa della romanzesca ricostruzione degli eventi fatta dalle fonti. La tradizione, raccolta da Tito Livio, vuole infatti che a spingere i Romani alla vittoria contro i Latini siano state due divinità elleniche, Castore e Polluce, i Dioscuri figli di Zeus e di Leda: il classico "deus ex machina" invocato per risolvere momenti di difficoltà altrimenti indistricabili. Anche la data esatta dello scontro è ignota: per alcuni autori si tratterebbe del 496 a.C., mentre per altri (come, per esempio, Marco Terenzio Varrone) i suoi principali protagonisti, vale a dire il console Tito Ebuzio Helva e il dittatore Aulo Postumio Albo, ricoprirono tali cariche qualche anno prima, ossia nel 499 avanti Cristo. Secondo quanto riporta Livio, dopo che Tarquinio il Superbo, ultimo re di Roma, era stato cacciato dalla città, l'ex sovrano aveva cercato di tornare nell'Urbe forte dell'appoggio di alcune città etrusche sfruttando il fatto che anch'egli era originario di quel popolo. Tarquinio trovò inizialmente l'appoggio di Porsenna, potente lucumone di Chiusi, ma poi quest'ultimo desistette ammirato dagli atti di resistenza compiuti a Roma da una serie di eroi – Orazio Coclite, Clelia, Muzio Scevola – destinati a diventare subito popolarissimi nell'immaginario collettivo. Abbandonato a se stesso, Tarquinio fu così costretto a rifugiarsi a Tusculum, città retta dal genero Ottavio Mamilio, il quale, nella speranza di ristabilire sul trono il suocero, si preparò a combattere Roma fomentando l'odio che covava nelle confinanti città latine, sempre più timorose della crescente forza dell'Urbe. Una trentina di esse, secondo Livio, si riunirono in una Lega. L'inevitabile scontro si consumò sul Lago Regillo e vide opposti l'esercito romano, che poteva contare su circa 24mila fanti e 3mila cavalieri, alle ben più potenti forze della Lega Latina con 40mila fanti e 3 o 4mila cavalieri. La battaglia fu molto violenta e vide il ferimento di molti dei principali protagonisti (da Tarquinio il Superbo a Eburzio), nonché l'uccisione di Manilio. Lo scontro, che per lungo tempo parve arridere ai Latini **(1)**, fu però alla fine risolto da una carica guidata da Postumio: dopo aver invocato – secondo la leggenda – i Dioscuri, facendo voto di dedicare loro un tempio in cambio del loro aiuto, diede ordine ai cavalieri di scendere da cavallo per aiutare i fanti **(2)**. Livio racconta che i Dioscuri appunto, chiamati Castore e Polluce, due giovani e splendidi guerrieri, mai visti prima di allora, apparvero improvvisamente sul campo montando dei cavalli bianchi: il loro apporto eroico rovesciò le sorti della battaglia e permise ai Romani di trionfare. Al termine, dei due si perse ogni traccia: i Dioscuri furono visti, qualcuno sostenne, nei pressi della fonte di Giuturna, dove si erano fermati per abbeverare i cavalli, per poi scomparire nel nulla. Conseguita la vittoria contro i Latini, Postumio assolse al suo voto e per ringraziare Castore e Polluce dell'aiuto prestato, diede ordine di innalzare un Tempio a loro dedicato presso la fonte, nel luogo del loro ultimo avvistamento: le rovine del Tempio dei Càstori (come fu chiamato) dominano ancora oggi il Foro. Con la vittoria del Lago Regillo, i Romani costrinsero le città latine ad accettare un patto di alleanza, il *foedus* Cassianum, con cui le stesse, di fatto, prendevano atto dell'ormai evidente supremazia di Roma sull'intera regione. •

LA MOSSA TATTICA



CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINE: CREATIVE COMMONS

BATTAGLIA DI SENTINO

295 A.C.

La morte per *devotio* di Publio Decio Mure, padre del figlio omonimo, protagonista della battaglia di Sentino.

Nel 295 a.C. Roma, in piena espansione verso il Mezzogiorno, ottenne la vittoria decisiva contro i Sanniti nella piana di Sentinum, non lontano dall'odierna Sassoferrato (nelle Marche). In tale occasione si batterono tutte le principali popolazioni italiche: da una parte l'esercito della Repubblica (che si era garantita la neutralità dei Piceni, presenza cruciale nella zona tra gli Appennini e l'Adriatico), dall'altra una coalizione di Sanniti, Galli Senoni, Etruschi e Umbri, sotto il comando di Gellio Egnazio. Alla vigilia dello scontro, gli alleati decisero che a scendere materialmente in campo sarebbero stati i Sanniti e i Senoni, mentre Umbri ed Etruschi avrebbero dovuto attaccare l'accampamento romano, che distava circa quattro miglia da Sentinum. Il console Quinto Fabio Massimo Rulliano, però, fu avvertito per tempo dalle spie e così spedì alcuni contingenti ad attaccare la zona di Chiusi, nel Senese: la manovra causò la rapida ritirata degli Etruschi, che si precipitarono in massa verso i loro territori per difenderli dal nemico.

Intanto, sul pianoro di Sentinum, Gellio Egnazio schierò i Senoni sull'ala destra e i Sanniti sulla sinistra. I Romani risposero collocando di fronte a loro rispettivamente le due legioni (la V e la VI) comandate da Publio Decio Mure e le due (la I e la III) di Quinto Fabio Massimo Rulliano, con ai lati gli ausiliari, costituiti dagli alleati Peligni, Marruccini e Frentani. La fanteria era disposta come sempre al centro, mentre la cavalleria (forte di molti elementi campani) chiudeva lo schieramento ai fianchi. In tutto i Romani potevano contare su circa 45mila uomini, gli alleati su 55mila.

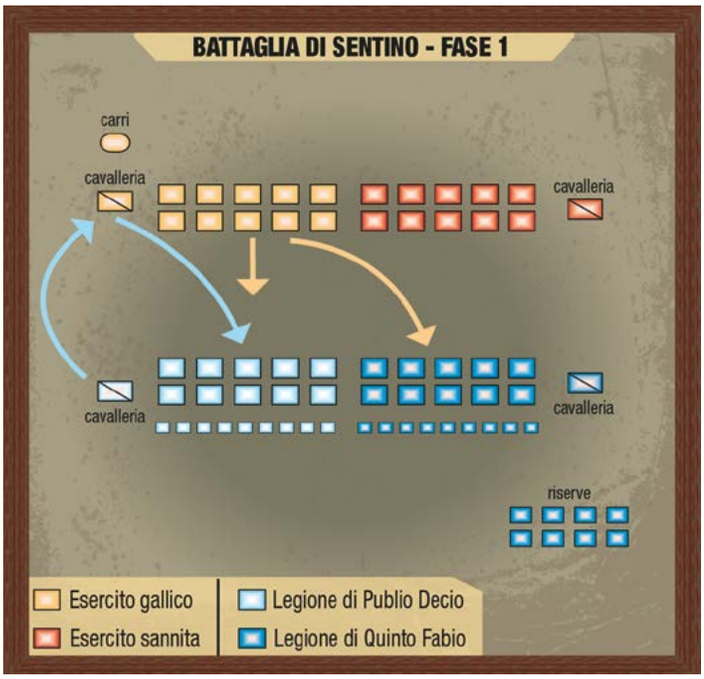
Lo scontro **(Fase 1)** iniziò con un primo lancio di giavellotti (*pila*). Fabio sapeva che i Galli avevano fama di grandi combattenti, ma era anche conscio che il loro irruento attacco si affievoliva quasi subito: per questo adottò una tattica attendista, lasciando che il nemico si stancasse con una serie di azioni dispendiose ma sostanzialmente improduttive.

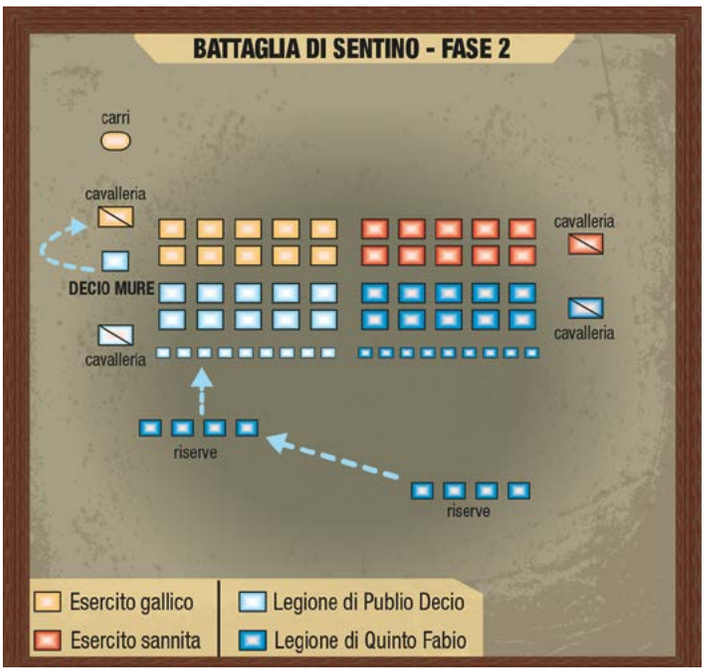
Al contrario Decio, che era più giovane, volle chiamare in causa subito tutte le forze migliori e si lanciò impetuosamente con la cavalleria contro i Senoni, riuscendo a seminare il panico. Nel bel mezzo della mischia, spuntò però all'improvviso un'arma che i Romani non conoscevano e non sapevano come trattare: il carro da guerra, usato dalle popolazioni celtiche come mezzo di irruzione e di rapido trasporto dei combattenti. Presa alla sprovvista e stordita dal frastuono e dalla polvere, la cavalleria di Decio sbandò paurosamente e travolse, ripiegando sotto il tiro dei giavellotti, parte della sua stessa fanteria. Giunto a

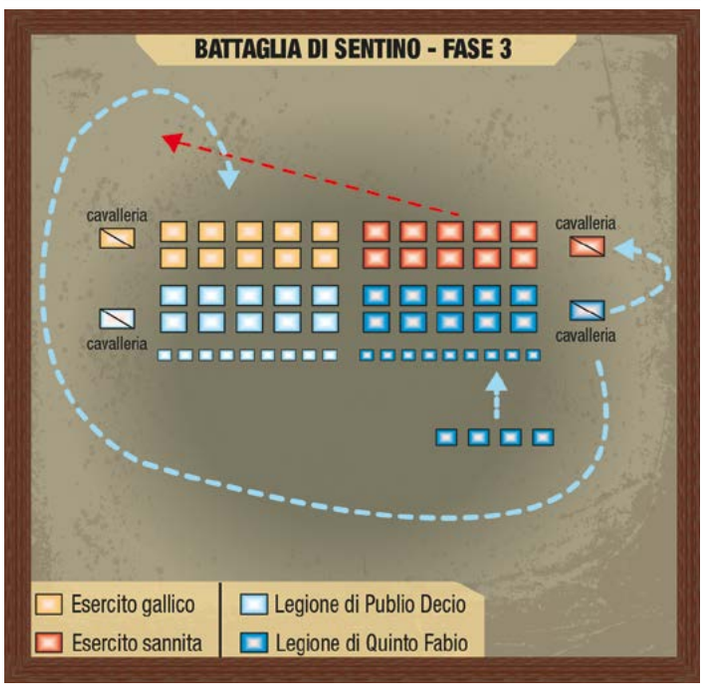
Sotto, statuetta di bronzo di un guerriero sannitico. In basso a sinistra, affresco di una tomba sannitica rinvenuta a Nola (Napoli).

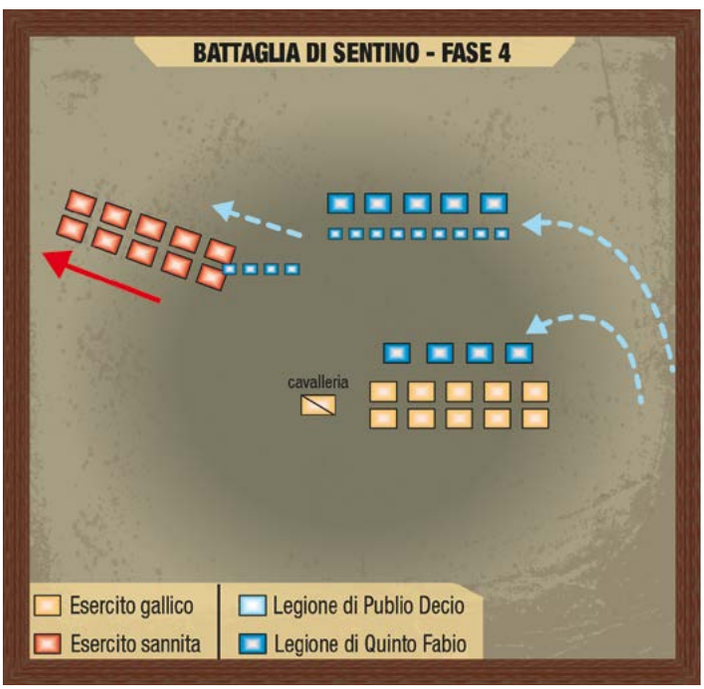
CREATIVE COMMONS, ANSA (STATUETTA)

LA TATTICA IN QUATTRO MOSSE









questo punto, Decio **(Fase 2)** prese allora la decisione che cambiò le sorti della battaglia: volle sacrificarsi agli déi secondo il rituale della *devotio*, lanciandosi a cavallo contro il nemico e trovando così una morte eroica. La mossa estrema funzionò e la fanteria romana, profondamente scossa dal valore del console e intenzionata a recuperarne il cadavere per onorarlo con una degna sepoltura, prese coraggio e attaccò con l'aiuto delle riserve staccate da Fabio.

Lo stesso Fabio **(Fase 3)** inviò poi una carica di 500 cavalieri campani alleati ad aggirare il fronte, mentre la restante metà degli ausiliari fu scagliata contro la fanteria sannita. Dopo una furiosa mischia i Sanniti cedettero e si ritirarono fuggendo verso il loro accampamento. Fabio li incalzò **(Fase 4)** e li massacrò (in questo frangente morì anche Gellio Egnazio), mentre i Galli furono finiti sul campo dai fanti della III legione. Difficile stabilire il numero totale dei caduti, ma le cifre fornite da Tito Livio – che parla di 25mila alleati uccisi e 8mila prigionieri a fronte di "soli" 7mila morti tra le file comandate da Decio e 1.700 tra gli uomini di Fabio – sono abbastanza verosimili.

Il trionfo di Sentinum si rivelò cruciale per le sorti della Terza guerra sannitica: cinque anni dopo Roma chiuse definitivamente la partita, conquistando l'egemonia sul Mezzogiorno e un ruolo di primissimo piano tra le potenze che si affacciavano sul Mediterraneo. •

CARTINE: LUCIANO PARISI

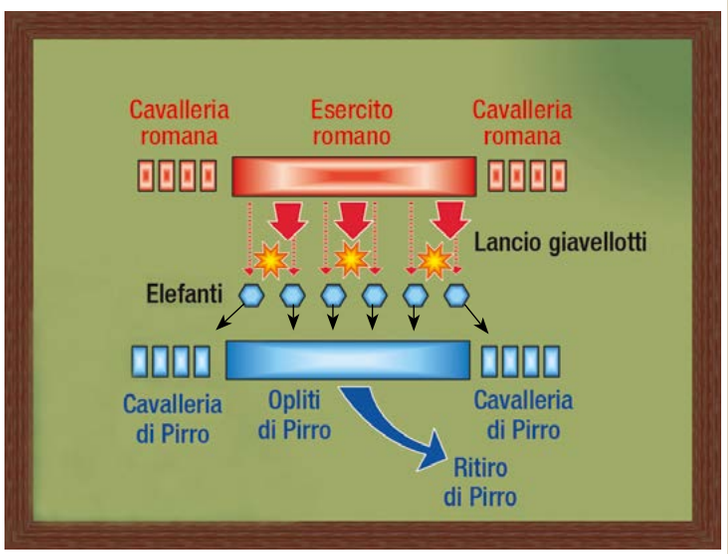
BATTAGLIA DI BENEVENTO

275 a.C.

Terminate con successo le guerre sannitiche, l'obiettivo di Roma, ora solida presenza anche nel Mezzogiorno, si spostò sulle città della Magna Grecia e in particolare su Taranto, città ricca e importantissima per la sua posizione strategica sul Mediterraneo orientale. Consci di non poter resistere a lungo alla forte pressione di Roma, i Tarantini chiesero l'intervento di Pirro, re dell'Epiro, il quale a sua volta cercava un pretesto per ampliare la sua sfera di influenza in Italia per poi espandersi, una volta conquistata anche la Sicilia, in Africa. Nel 280 a.C. le truppe di Pirro esordirono con una grande vittoria ad Eraclea, ottenuta grazie alla presenza degli elefanti da guerra, ancora sconosciuti ai Romani, un successo che fu replicato l'anno successivo ad Ascoli Satriano grazie ai rinforzi forniti dalle altre città italiote. Il successo di Pirro, però, fu ridimensionato da perdite così ingenti da rendere necessario fermare momentaneamente il conflitto in modo da consentirgli di ricostituire gli effettivi. Approfittando della pausa, il sovrano tentò la conquista della Sicilia ai danni di Cartagine, ma ne venne quasi subito scacciato e nel 275 a.C. riprese il conflitto con Roma, potendo stavolta contare su una coalizione più ampia che comprendeva non più solo le città greco-italiche, ma anche i Sanniti. Lo scontro decisivo avvenne a Maleventum, in Campania. L'esercito romano era comandato dal console Manio Curio Dentato, che si era accampato su un'altura con i suoi circa 17mila uomini, ai quali Pirro poteva opporre quasi 20mila fanti rinforzati da reparti di cavalleria macedone, greca e sannitica oltre ai consueti elefanti da guerra. Dopo il disastro di Eraclea, i Romani avevano però capito che per mettere fuori gioco gli elefanti bastava farli imbizzarrire: lo scopo fu ottenuto con un fitto lancio di dardi infuocati, che terrorizzarono i pachidermi gettando la fanteria di Pirro nello scompiglio. Gli opliti epiroti, organizzati secondo il modello della falange macedone e quindi armati in maniera pesante con lunghe lance e pesanti scudi tondi, furono dapprima bombardati da un fitto lancio di giavellotti e poi aggrediti dai legionari, che ebbero la meglio nel corpo a corpo grazie ai corti gladi. Pirro fu costretto al ritiro, dapprima a Taranto e poi definitivamente in patria, abbandonando ogni mira sull'Italia, dove aveva perso due terzi dell'esercito. Otto elefanti furono catturati vivi e portati a Roma per essere mostrati alla popolazione, che non li aveva mai visti. E la città di Maleventum fu ribattezzata Beneventum, in segno beneaugurale e per celebrare l'importante vittoria. •

Il trionfo di Manio Curio Dentato dopo la vittoria su Pirro ottenuta a Benevento nel dipinto di Giovanni Battista Tiepolo.

LA MOSSA TATTICA



CARTINE: LUCIANO PARISI - IMMAGINE: CREATIVE COMMONS

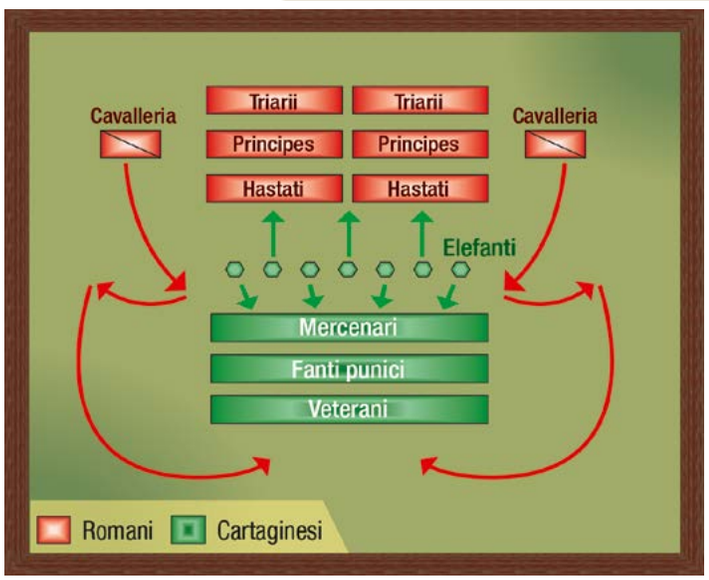
BATTAGLIA DI ZAMA

202 A.C.

La battaglia decisiva tra Roma e Cartagine, in guerra da decenni per il controllo del Mediterraneo, avvenne a Zama il 18 ottobre del 202 avanti Cristo. Il luogo esatto dove avvenne lo scontro non è noto: alcuni storici moderni lo situano nella pianura di Draa-el-Metnam, a circa tredici chilometri da El Kef, in Tunisia, e questa sembrerebbe l'ipotesi più accreditata. A fronteggiarsi quel giorno furono due condottieri tra i più grandi di tutti i tempi: da una parte il cartaginese Annibale, che dopo aver valicato le Alpi con un intero esercito e un reparto di elefanti da guerra era riuscito nell'inaudita impresa di sconfiggere le legioni romane in quattro clamorose battaglie (Ticino, Trebbia, Trasimeno e Canne), gettandole nel panico; dall'altra, il giovane ma geniale Publio Cornelio Scipione, cui il Senato aveva affidato le sorti della Repubblica in uno dei momenti più difficili della sua storia. Stando ai resoconti di Polibio e Livio, considerati tra tutti i più attendibili, le forze in campo erano per i Romani di circa 30mila fanti e 6mila cavalieri, per i Cartaginesi 46mila fanti e 4mila cavalieri oltre a un'ottantina di elefanti da guerra. La cavalleria romana poteva contare anche sull'appoggio di quella numida guidata da Massinissa, mentre Annibale aveva dalla sua solo duemila cavalieri forniti da Siface. Conscio dell'inferiorità di quest'ultimo reparto rispetto al corrispondente numida, il comandante cartaginese fu costretto a puntare tutto sulla fanteria schierata al centro, lasciando alle ali soltanto pochi cavalieri. Egli contava del resto sull'impatto potenzialmente devastante che, sulla piana di Zama, potevano fornire gli elefanti: per questo li pose in prima linea, seguiti nell'ordine dai mercenari, dai fanti punici e, infine, dai veterani delle campagne italiche, così che i Romani avrebbero dovuto superare ben tre linee armate prima di arrivare al decisivo scontro con i guerrieri più anziani ed esperti. Dal canto suo, Scipione optò per il classico schieramento formato da *hastati*, *principes* e *triarii* lasciando però tra i ranghi una serie di varchi in modo da permettere il passaggio degli elefanti in corsa, contenendo i danni delle loro cariche. Sull'ala sinistra, infine, pose la cavalleria italica guidata da Gaio Lelio, e a destra i formidabili numidi di Massinissa. La battaglia iniziò con la carica degli elefanti di Annibale, ma i Romani – che già li conoscevano dopo averli visti in azione (e con il tempo resi inoffensivi) durante le guerre contro Pirro – li spaventarono suonando le trombe: i pachidermi, imbizzarriti, anziché puntare verso il centro si gettarono contro i loro stessi cavalieri, i quali furono poi affrontati e sbaragliati da Massinissa. Gli altri elefanti, aggrediti dalle frecce dei *velites* romani, passarono attraverso i corridoi creati nei ranghi e finirono addosso all'altra ala della cavalleria cartaginese, che fu inseguita e dispersa da Lelio. A questo punto, Scipione provò ad accerchiare l'avversario ma non riuscì perché Annibale aveva schierato i suoi veterani in linee sottili ma lungo un fronte molto ampio. Il generale romano decise allora di cambiare lo schieramento. Fino a quel momento i suoi erano stati disposti a colonna anziché a scacchiera, proprio allo scopo di far passare negli spazi gli elefanti. Decise quindi di assottigliare anch'egli i ranghi e allungare il fronte e poi gettarsi contro il nemico. La mischia che ne seguì fu molto accesa, ma la battaglia fu determinata dal ritorno della cavalleria, che colse i Cartaginesi alle spalle: così accerchiato, l'esercito di Annibale venne completamente annientato. Per questa impresa Scipione fu accolto a Roma come un trionfatore e ricevette, a perpetua memoria, il soprannome di "Africano". •

La battaglia di Zama in un dipinto del pittore olandese Cornelis Cort.

LA MOSSA TATTICA



CARTINE: LUCIANO PARISI - IMMAGINE: CREATIVE COMMONS

BATTAGLIE DI AQUAE SEXTIAE E CAMPI RAUDII

102-101 a.C.

Nel 102 a.C. una coalizione di Cimbri, Teutoni e Ambroni, dopo aver sconfitto i Romani ad Arausio (Orange), si diresse minacciosa verso il Mediterraneo. Commise però un'ingenuità: invece di invadere tutti insieme l'Italia, preferì dividersi: i Cimbri passarono dal Brennero, i Teutoni dalle coste, i Tigurini da nord-ovest. Ad approfittare dell'errore tattico, che consentì a Roma di affrontare separatamente ciascuna minaccia, pensò il console Gaio Mario, a cui il Senato aveva affidato il comando di una parte delle legioni. Dopo aver addestrato i suoi costringendoli a lunghissime marce forzate, Mario si diresse contro i Teutoni prima che potessero calare in Liguria, sbarrando loro la strada ad Aquae Sextiae, l'attuale Aix en Provence. Una volta annientata l'avanguardia composta dagli Ambroni, tese al resto dell'esercito nemico un'imboscata, distruggendolo completamente e provocando una strage: secondo alcune fonti, i barbari lasciarono sul campo 100mila uomini e altrettanti furono i prigionieri. L'altro console, Quinto Lutazio Catulo, non era tuttavia riuscito a bloccare i Cimbri sul Brennero, che stavano quindi dilagando nella Pianura Padana. Rieletti sia lui sia Mario consoli anche per l'anno 101, il 30 luglio i due generali affrontarono insieme il nemico presso i "Campi Raudii", forse vicino a Vercelli (alcuni studiosi ipotizzano però che la località si trovi nel Mantovano, oppure tra Rovigo e Ferrara). Mario colse di sorpresa la cavalleria cimbra, che si era avventurata in avanscoperta all'alba, e la costrinse a ripiegare senza dare al resto dell'esercito nemico il tempo di schierarsi. Avvantaggiati dalla conoscenza dei luoghi e dal vento che soffiava a loro favore, sollevando contro l'avversario un mare di polvere, i Romani massacrarono i Cimbri facendo un numero esorbitante di morti (ben 140mila, stando alle cronache) e di prigionieri (60mila). Oltre alla meticolosa preparazione delle legioni, giocarono un ruolo decisivo il caldo insopportabile e la luce accecante della pianura padana d'estate, a cui i barbari non erano abituati. Boiorix, il capo dei Cimbri, già artefice della vittoria di Arausio, trovò la morte durante i combattimenti mentre le donne cimbre, pur di non cadere in mano al nemico, si suicidarono in massa gettandosi sotto le ruote dei carri. L'ultima minaccia rimasta, quella rappresentata dai Tigurini, svanì invece da sola: la tribù rinunciò infatti al piano di invasione, tornando verso Nord. I prigionieri catturati durante le due battaglie furono portati a Roma ed esposti in catene durante il trionfo congiunto di Mario e di Catulo: secondo alcune fonti in tale occasione Teutobodo, il valoroso e gigantesco capo dei Teutoni, venne platealmente ucciso davanti alla folla festante, dando ai Romani la sensazione di essersi liberati da un incubo. •

Mario portato in trionfo dai suoi dopo la battaglia dei Campi Raudii, nell'opera di Francesco Saverio Altamura.

LE VITTORIE ROMANE SU CIMBRI E TEUTONI

CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINE: CREATIVE COMMONS

BATTAGLIA DI ALESIA

52 A.C.

Nel settembre del 52 a.C., Giulio Cesare, ormai giunto nel cuore della campagna gallica, incalzò il capo della coalizione nemica Vercingetorige, finché questi si rifugiò ad Alesia, *oppidum* (cittadella) dei Mandubi, l'odierna Alise-Sainte-Reine. Il sito era posto in cima a un colle, alla confluenza tra i fiumi Ose e Oserain, di fronte a un pianoro della lunghezza di tre miglia (4,5 chilometri), con i lati ben protetti dalle colline. Cesare decise di cingere la cittadella d'assedio, e in tale occasione diede prova di tutta la sua abilità di stratega spiegando una quantità di forze che impressionano ancora oggi. Fece infatti costruire un fossato profondo 20 piedi (circa 6 metri) e poi, a circa 800 metri di distanza, una circonvallazione di 10 miglia (oltre 15 chilometri) tutt'intorno all'*oppidum*. All'esterno di questa prima fortificazione ne fece erigere un'altra (la "controvallazione"), ampia circa 21 metri; entrambe erano protette da una palizzata alta 3 metri e mezzo. Lo spazio tra i due valli fortificati fu colmato con un terrapieno di 4 metri, sul quale Cesare schierò moltissime macchine da guerra ed eresse decine di torri di guardia, vigilate notte e giorno da sentinelle. Davanti al vallo più interno, che guardava verso Alesia, Cesare fece infine scavare altri fossati e disseminare una serie infinita di trappole. Intanto Vercingetorige aveva chiamato un esercito in soccorso, che si accampò su un colle a circa un miglio dalle fortificazioni erette dai Romani. Poco dopo, i rinforzi celtici si schierarono con la cavalleria a riempire il pianoro: Cesare si trovò nell'inedita situazione di dover affrontare, contemporaneamente, due attacchi, uno da assediante e uno da assediato. Dopo che varie sortite della cavalleria celtica erano state ricacciate indietro con gravi perdite, il consiglio di guerra gallico decise per un attacco a sorpresa guidato da Vercassivellauno (cugino di Vercingetorige), che circondò i Romani. Contemporaneamente, Vercingetorige usciva con i suoi per impegnare su più fronti l'avversario. Lo scontro finale vide Cesare in difficoltà, soprattutto sul lato settentrionale, più scosceso, dove i Galli tempestavano i legionari con piogge di dardi. Egli, però, con mossa ardita, decise di attaccare il nemico alle spalle. L'azione fu vincente: i Galli vennero sopraffatti dalla cavalleria romana, che ne fece strage. Convocati i suoi a consiglio, Vercingetorige chiese loro di decidere che cosa fare: sacrificare lui, il capo, per ingraziarsi il nemico, oppure consegnarlo vivo come prigioniero.

La ricostruzione della "controvallazione" costruita dai Romani ad Alesia.

L'assemblea scelse la seconda strada. Il re degli Arverni, sconfitto ma non domo, si recò dunque dai Romani offrendo la sua vita in cambio della grazia per il suo popolo. Così racconta Plutarco: "Indossata l'armatura più bella, bardò il cavallo, uscì in sella dalla porta della città di Alesia e, fatto un giro attorno a Cesare seduto, scese da cavallo, si spogliò delle armi che indossava e chinatosi ai suoi piedi se ne stette immobile". Cassio Dione aggiunge che il suo arrivo colse i Romani di sorpresa e "quando si ristabilì la calma, egli non proferì parola, ma si inginocchiò e afferrò le mani di Cesare in segno di supplica". Secondo Floro, invece, si sarebbe rivolto a Cesare ammettendo la sconfitta e riconoscendo la superiorità dell'avversario: "Hai vinto un uomo valoroso, o tu che sei un uomo valorosissimo". Poco dopo i Galli, disarmati, uscivano dalla cittadella e venivano condotti via come prigionieri. A seguito dell'epocale sconfitta, e stroncate anche le ultime resistenze di alcune tribù l'anno seguente, l'intera Gallia fu riorganizzata in quattro province (alla già esistente Narbonense si aggiunsero l'Aquitania, la Gallia lugdunense e la Gallia belgica) e andò via via romanizzandosi grazie alla costruzione di città, strade, infrastrutture e acquedotti. •

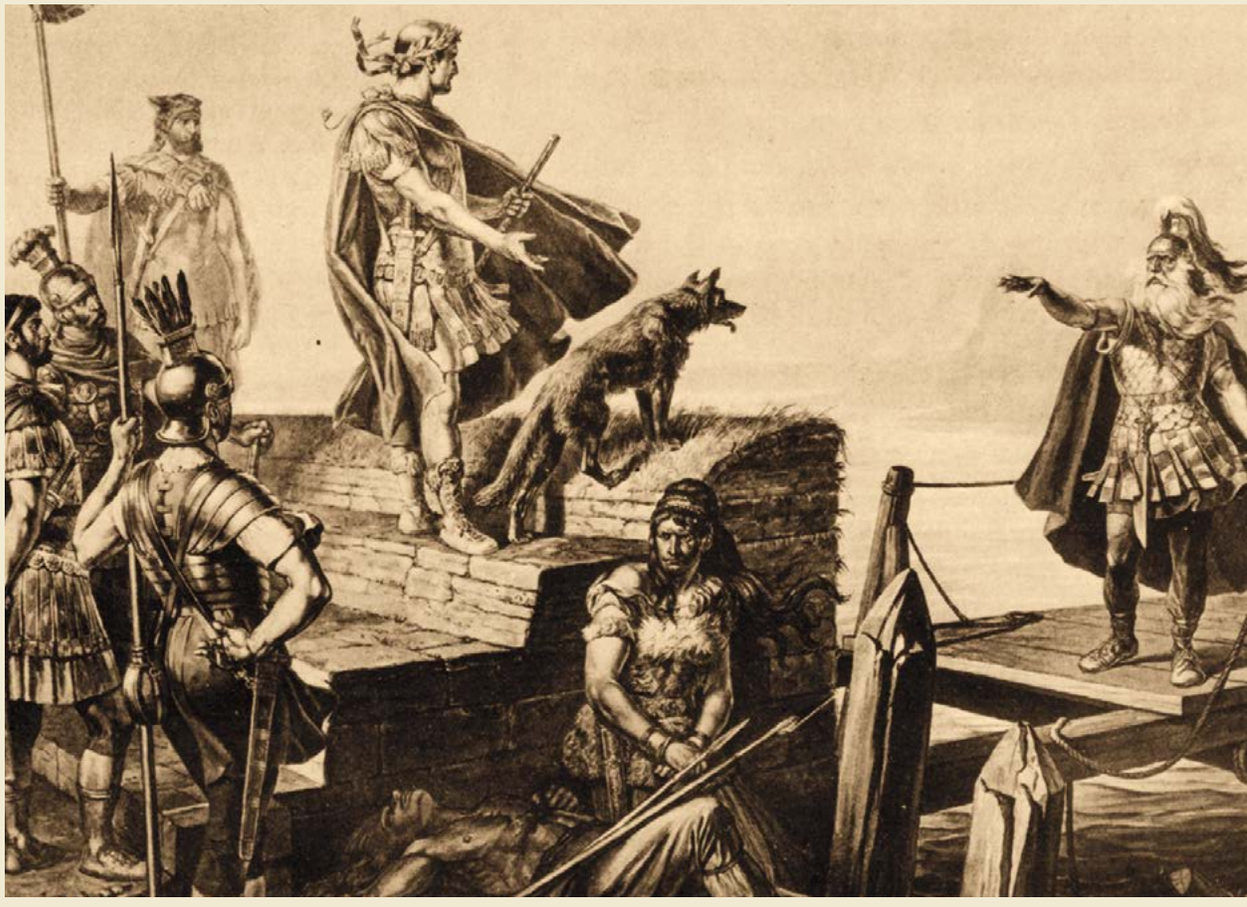
LA MOSSA TATTICA

CARTINE: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CAROLE RADDATO/ COMMONS

Busto di Giulio Cesare conservato all'Altes Museum di Berlino.

BATTAGLIA DI BIBRACTE

58 a.C.



La lunga campagna per la conquista della Gallia iniziò per Giulio Cesare nel luglio 58 a.C. con una prima, grande battaglia combattuta contro gli Elvezi nei pressi di Bibracte, una zona collinare non lontano dall'odierna Autun, in Borgogna, il principale avamposto dei loro alleati Edui. Cesare aveva a disposizione circa 30mila uomini e si trovava quindi in netto svantaggio numerico rispetto al nemico, il quale assommava ai 50mila Elvezi altri 15mila soldati che avrebbero dovuto essere forniti dalle tribù loro alleate dei Boi e dei Turingi. Per ovviare a tale deficit il generale romano decise di schierare a metà del colle quattro legioni di veterani, i quali erano suddivisi in tre file, mentre sulla cima fece collocare altre due legioni appena arruolate insieme alle truppe ausiliarie, radunando nel contempo le vettovaglie in un luogo fortificato. Gli Elvezi, a loro volta, raccolsero i loro carriaggi e poi, narra lo stesso Cesare nei suoi *Commentari*, "in file serrate, rigettata la cavalleria romana, si fecero sotto alla prima schiera dopo aver formato una falange". Sottoposti al fitto lancio di giavellotti (*pila*) scagliati dall'alto dai legionari, gli Elvezi furono costretti a indietreggiare **(Fase 1)** e a rifugiarsi su un'altra collina vicina, in attesa dell'arrivo dei rinforzi promessi dai Boi e dai Turingi.Quando questi ultimi finalmente giunsero sul posto, attaccarono i Romani lungo il fianco destro, dando la possibilità agli Elvezi di muoversi per chiudere Cesare in una tenaglia **(Fase 2).**

CREATIVE COMMONS

Incisione raffigurante Cesare che riceve l'ambasceria di Divicone, capo degli Elvezi. A destra, disegno raffigurante la statua di Giulio Cesare.

Avendo intuito il pericolo, il generale romano ordinò invece ai suoi di operare una conversione e di costituire due fronti: due schiere furono opposte contro gli Elvezi, la terza conto i loro alleati. La pronta azione romana ebbe come effetto nuovamente la ritirata del nemico, che tornò sulla collina a difesa delle salmerie. Gli Elvezi formarono a questo punto una barricata con i carri e dall'alto scagliarono i giavellotti sui Romani incalzanti, tentando di bloccarne l'avanzata tanto disperatamente quanto invano **(Fase 3)**. Andarono invece incontro a una strage e i pochi Elvezi che riuscirono a sopravvivere alla battaglia sortirono nella notte per trovare rifugio presso la tribù dei Lingoni. Ma non passò molto tempo che dovettero anch'essi arrendersi. •

LA TATTICA IN TRE MOSSE

CARTINE: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: 123RF

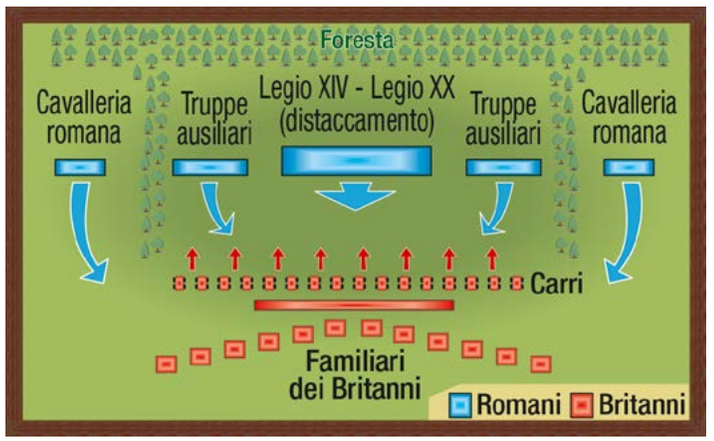
BATTAGLIA DI WATLING STREET

61 D.C.

La battaglia più importante tra Roma e i Britanni fu quella combattuta nel 61 d.C. a Watling Street (Gran Bretagna) lungo il fiume Anker, e vide l'esercito comandato da Svetonio Paolino opporsi alle truppe della coalizione di tribù britanniche capeggiate da Boudicca, regina degli Iceni. I Romani potevano contare sui circa 6mila soldati delle legioni XIV Gemina e XX Valeria Victrix, rinforzati da 4mila ausiliari (arcieri e fanti), 5mila Germani alleati e un migliaio di cavalieri. Boudicca, viceversa, aveva a disposizione un enorme esercito di circa 50mila combattenti con un numero imprecisato, ma sicuramente molto alto, di carri da guerra. Data la schiacciante superiorità numerica, i Britanni erano quasi sicuri di ottenere facilmente la vittoria: per questo dietro allo schieramento dei soldati disposero molti carri a semicerchio sui quali fecero salire le loro famiglie, invitate ad assistere allo scontro. Gli altri carri, quelli utilizzati per combattere, vennero invece posizionati davanti così da sfruttarne la velocità e lo slancio per sfondare il fronte nemico. Intuendo tale pericolo e volendo evitare a ogni costo di essere accerchiato, Paolino decise di disporre i suoi in un canalone circondato da colline boscose: ai lati dei legionari collocò gli ausiliari e gli alleati germanici, mentre a sinistra e a destra, ben protette dalla foresta, schierò le due ali di cavalleria. Boudicca ordinò di attaccare lanciando a tutta velocità i carri, ma la sortita fu inutile: la loro corsa si infranse contro il muro dei legionari disposti nella strettoia e fu respinta dalla fitta pioggia di giavellotti, frecce e dardi scagliati dagli scorpioni di Svetonio Paolino. Una volta resa inoffensiva l'azione nemica, i Romani contrattaccarono disponendosi a cuneo e ricacciando indietro, con la forza, i Britanni nel canalone. Ne nacque una mischia furiosa che continuò per ore e vide i soldati di Boudicca, impossibilitati per la mancanza di spazio a utilizzare le loro lunghe spade, perire in massa sotto i colpi dei corti gladi romani, agevolmente manovrabili in un corpo a corpo così serrato. Quando i Britanni si resero conto dell'imminente sconfitta, iniziarono la ritirata ma furono travolti dalla cavalleria romana, fino a quel momento rimasta nascosta nella boscaglia. Le lance dei Romani si abbatterono sui fuggiaschi, rallentati dagli stessi carri che avevano lasciato nelle retrovie e caddero a migliaia. Boudicca, che aveva condotto le operazioni sul proprio carro da guerra, si avvelenò per non cadere nelle mani del nemico. Scrive Tacito che "la gloria di quel giorno fu splendida, all'altezza delle vittorie di un tempo". E se anche il bilancio da lui fornito è senz'altro sproporzionato ed esagerato – 80mila Britanni uccisi contro circa 400 Romani caduti (in realtà i morti furono rispettivamente 40mila e 4mila circa) – la battaglia di Watling Street segnò la fine dell'indipendenza della Britannia meridionale. •

Sopra, la statua di Boudicca a Westminster (Londra). A destra, la regina degli Iceni sul suo carro in un'illustrazione ottocentesca.

LA MOSSA TATTICA



CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

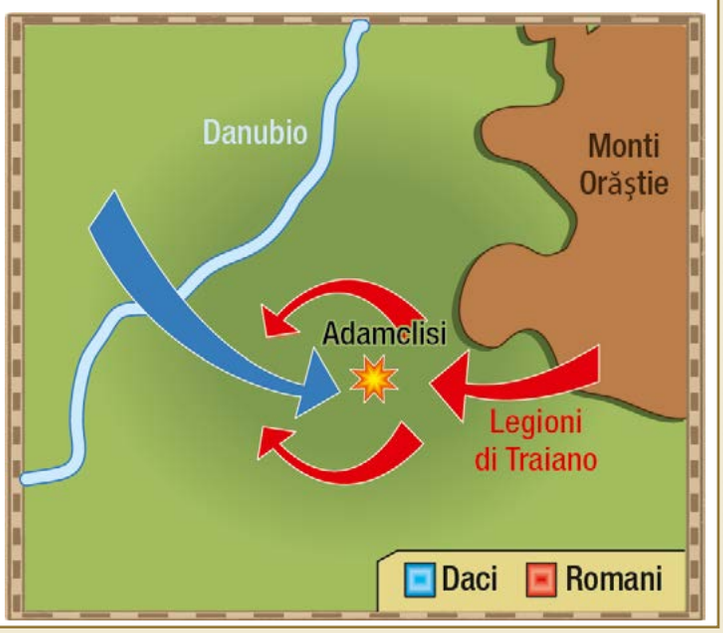
BATTAGLIA DI ADAMCLISI

101-102 D.C.

Nel tardo autunno 101 d.C. Decebalo, il re dei Daci, decise di chiamare a raccolta gli alleati contro l'incalzante imperatore Traiano nella speranza di metterlo in difficoltà lungo il basso corso del Danubio, dove i presidi dell'esercito romano sembravano più deboli. Egli dunque raccolse in un grosso esercito le truppe dei Roxolani, dei Bastarni e di alcune tribù della Tracia e, varcato il Dabubio ghiacciato, invase la Mesia inferiore. La provincia fu messa a ferro e fuoco ma, nonostante le devastazioni il governatore romano Manio Laberio Massimo, riuscì a contenere la minaccia e ad avvertire Traiano del pericolo. Egli, a seguito della vittoria di Tapae, stava svernando in attesa di riprendere le ostilità in primavera. L'imperatore si mise immediatamente alla testa di un esercito e, spostando i suoi dai monti Orăstie, giunse nei pressi di Adamclisi, nell'odierna Dobrugia sud-occidentale. Qui si scontrò con gli avversari in una durissima battaglia, in cui le legioni furono messe a dura prova dalla proverbiale perizia con cui i Daci maneggiavano le loro armi d'elezione: le micidiali falci. Alla fine, tuttavia, Traiano riuscì ad accerchiare Decebalo e a batterlo infliggendogli gravissime perdite. Il capo dei Daci fu costretto a chiedere una tregua, che fu concessa a condizione che Decebalo cedesse ai Romani i suoi territori e le armi. La tregua fu solo momentanea e la guerra riprese nel 105 concludendosi l'anno successivo, quando Traiano assediò vittoriosamente la capitale Sarmizegetusa Regia. Con il suicidio di Decebalo e dei suoi fedelissimi, l'imperatore rimase padrone della Dacia e ne fece una provincia romana, guadagnandosi nell'Urbe un clamoroso trionfo. •

A sinistra, Decebalo, l'ultimo sovrano della Dacia. In basso, il Tropaeum Traiani di Adamclisi eretto nel 109 in ricordo della battaglia del 102 dopo Cristo.

LA MOSSA TATTICA



CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: DRAGOS CARBUNEANU (TROPAEUM TRAIANI), CREATIVE COMMONS

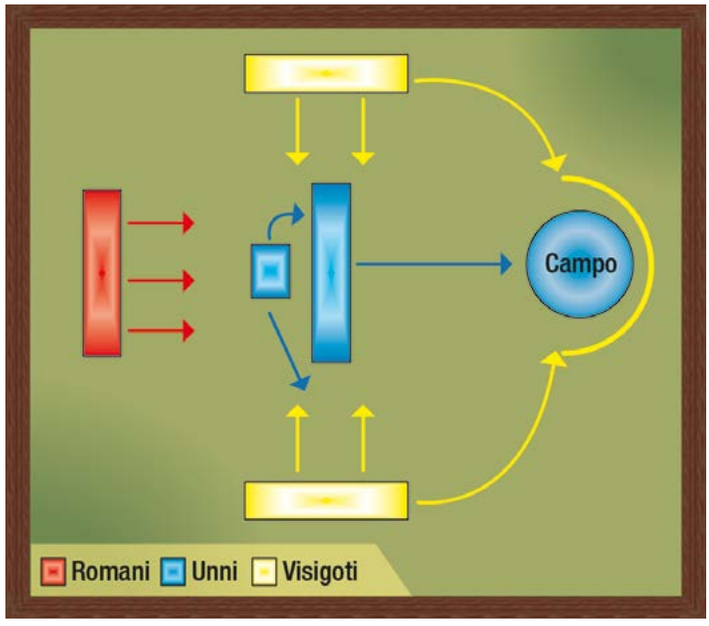
BATTAGLIA DEI CAMPI CATALAUNICI

451 D.C.

Rimasto solo al comando del regno unno dopo la morte del fratello Bleda, Attila puntò verso Occidente per sfruttare la richiesta di aiuto fattagli pervenire da Onoria, sorella dell'imperatore romano d'Occidente Valentiniano III. La donna, volendo sottrarsi a un matrimonio sgradito, aveva infatti invocato l'intervento del capo unno inviandogli un anello. Attila interpretò il gesto come una proposta di matrimonio, l'accettò e reclamò, a titolo di dote, la metà dell'impero, e nella primavera del 451 invase la Gallia. Gli Unni saccheggiarono ferocemente città e campagne, provocando la reazione del generale romano Ezio il quale, insieme ai suoi alleati Visigoti – da tempo stanziati in Aquitania – tentò invano di fermare Attila presso Orléans. Lo scontro campale avvenne però nelle pianure della Champagne, in località Campi Catalaunici – forse l'odierna Châlons-en-Champagne, presso Troyes – il 20 giugno del 451 (ma sulla data non c'è piena concordanza delle fonti). Fu una battaglia cruentissima che vide opposti due immensi eserciti: 120mila soldati imperiali contro 150mila invasori. Attila aveva con sé contingenti di Ostrogoti, Gepidi, Turingi, Sciri e Rugi; di fronte aveva un esercito che di romano aveva ormai poco o nulla, poiché Ezio aveva reclutato, oltre ai Visigoti di Teodorico I, anche contingenti franchi, sassoni, burgundi e alani. La battaglia vera e propria fu preceduta dallo scontro tra Franchi alleati dei Romani, e Gepidi, schierati con Attila. Come racconta il cronista Giordane, nella piana si ergeva una collina scoscesa la cui conquista avrebbe concesso un decisivo vantaggio sull'avversario. I due fronti se la contesero a lungo e quando Attila e i suoi raggiunsero la cima, furono respinti dagli avversari, che li avevano di poco preceduti salendo dal lato sinistro. L'avanguardia unna dovette quindi ripiegare disordinatamente, impattando sul resto dello schieramento che sbandò, mentre i Visigoti lo incalzavano sui lati. Durante queste fasi concitate l'anziano re Teodorico rimase ucciso, forse colpito da un guerriero ostrogoto di nome Andag, oppure calpestato dai suoi stessi cavalieri dopo essere stato disarcionato. Al tramonto, gli Unni riuscirono a rientrare nel proprio accampamento per riorganizzarsi e riprendere i combattimenti l'indomani. Tuttavia il giorno successivo si trovarono assediati dai Visigoti, che li tempestarono di frecce, certi che i nemici avrebbero risposto al lancio terminando ben presto sia i proiettili sia i vettovagliamenti. Sentendo ormai prossima la disfatta, Attila fece erigere una catasta con le selle dei cavalli con l'intenzione, qualora le cose si fossero messe al peggio, di incendiarla e gettervisi sopra, morendo piuttosto che cadere in mano avversaria. Contro ogni aspettativa, invece, i Visigoti si ritirarono all'improvviso: Ezio convinse infatti il figlio di Teodorico, Torismondo, a rientrare nella sua capitale Tolosa per prendersi il trono prima che lo reclamassero i fratelli. Poi il generale romano levò l'assedio lasciando andare i superstiti unni, persuaso che fosse meglio non annientarli del tutto così da giustificare la sua permanenza in una posizione di enorme potere. La battaglia dei Campi Catalaunici non fu quindi conclusiva sul campo, ma rappresentò ugualmente una vittoria strategica romana perché allontanò, almeno per il momento, la terribile minaccia unna. •

Gli Unni invadono l'Italia e si dirigono minacciosi verso Roma, opera dell'artista spagnolo Ulpiano Checa (1887).

LA MOSSA TATTICA



CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

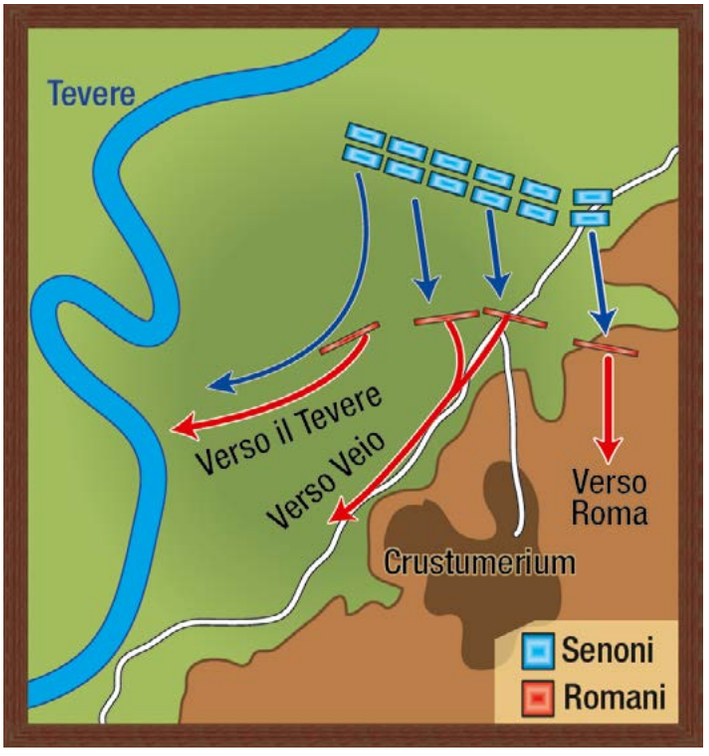
LE SCONFITTE

BATTAGLIA DEL FIUME ALLIA

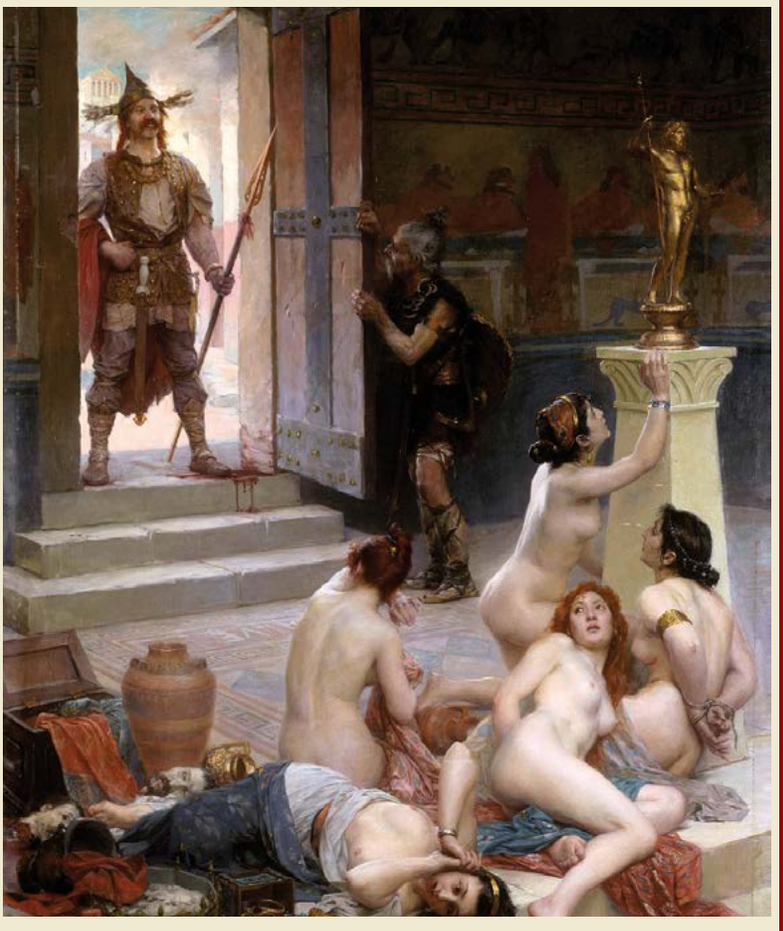
Luglio 390 a.C.

Il 18 luglio 390 a.C. i Romani ingaggiarono battaglia con i Galli Senoni comandati da Brenno sull'Allia, forse l'odierno Fosso della Bettina, a 11 miglia dall'Urbe. Le legioni – circa 15mila uomini compresi gli alleati latini – erano state schierate dai tribuni, che forse sottovalutarono la forza del nemico, in maniera disordinata e senza alcun piano tattico preciso. Narra lo storico Tito Livio che non appena i Romani udirono le terribili urla dei nemici (il costume dei Galli era di cominciare la battaglia in questo modo per terrorizzare l'avversario) si diedero precipitosamente alla fuga, abbattendosi sulle proprie retrovie e finendo per intralciarsi a vicenda. I soldati sulla sinistra dello schieramento, fuggiti verso il Tevere, si bloccarono una volta arrivati alla riva e furono raggiunti dai Galli che li trucidarono in massa: molti caddero combattendo e tantissimi annegarono nel fiume

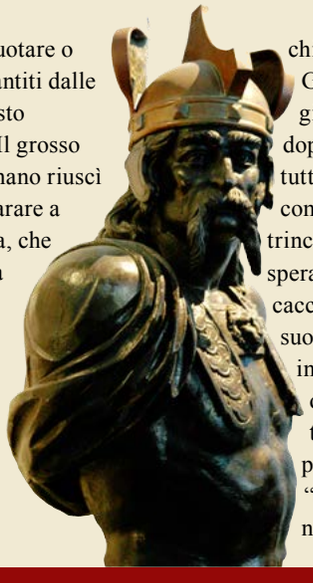
LA MOSSA TATTICA



CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS



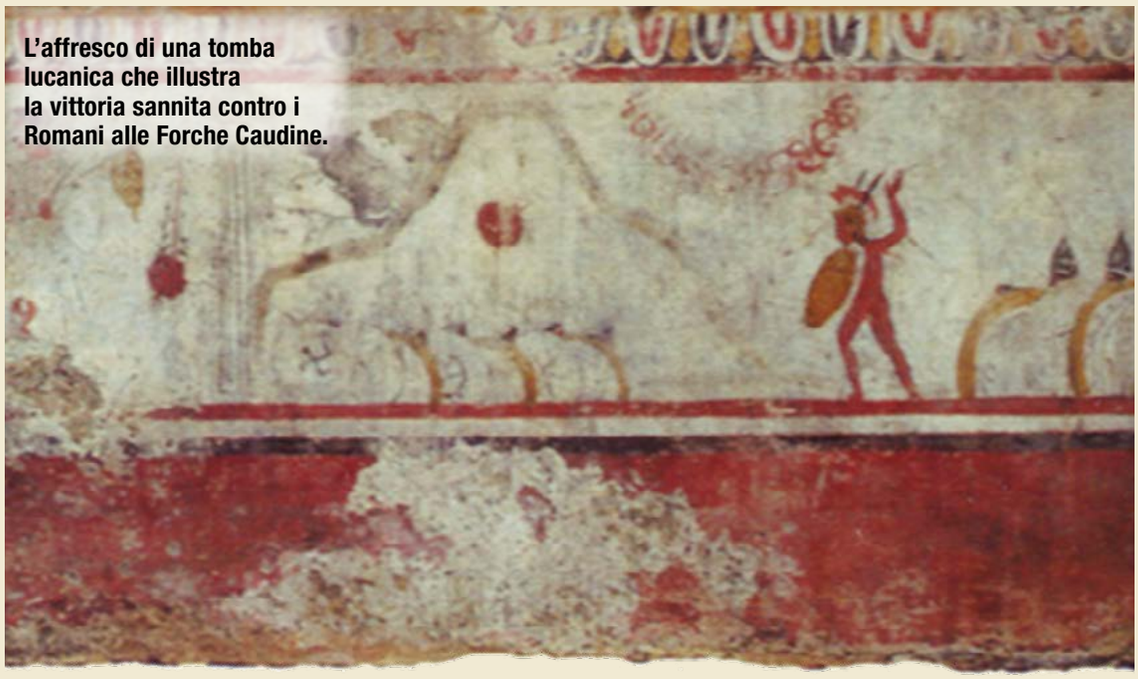
Sopra, Brenno guarda il bottino ottenuto dopo il Sacco di Roma. In alto a sinistra, il condottiero getta la sua spada sulla bilancia che pesa il riscatto in oro versato dai Romani commentando "Vae victis", guai ai vinti. Sotto, il busto dello stesso Brenno.



"non sapendo nuotare o stanchi e appesantiti dalle corazze e dal resto dell'armatura". Il grosso dell'esercito romano riuscì comunque a riparare a Veio; l'ala destra, che si era mantenuta lontana dal fiume, ripiegò invece quasi integra nella Città Eterna. Ma l'angoscia fu tale che ci si dimenticò di chiudere le porte dell'Urbe. Gli incalzanti Senoni giunsero a Roma tre giorni dopo e la trovarono deserta: tutti gli uomini abili a combattere si erano infatti trincerati sul Campidoglio nella speranza di poter resistere e cacciare il nemico. Brenno e i suoi poterono così procedere incontrastati al saccheggio della città: l'onta subita traumatizzò i Romani, che per secoli considerarono il "dies Alliensis" uno dei più nefasti della loro storia. •

321 A.C.

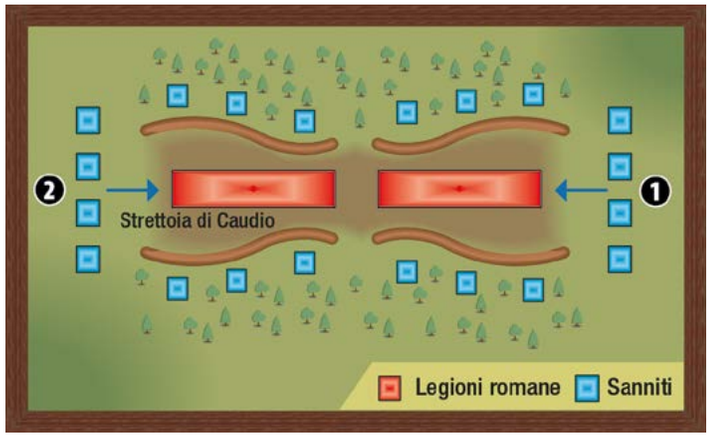
BATTAGLIA DELLE FORCHE CAUDINE



L'affresco di una tomba lucanica che illustra la vittoria sannita contro i Romani alle Forche Caudine.

Nel quadro della Seconda guerra sannitica, intrapresa da Roma per espandere il suo dominio ai danni degli altri popoli italici, le Forche Caudine rappresentano un'onta pari a quella subita nel 390 a.C. in occasione del "dies Alliensis" (e successivamente a Canne contro Annibale). A pesare non fu, in questo caso, tanto la sconfitta militare patita dall'esercito dei Sanniti guidati da Gaio Ponzio (anzi, secondo la principale fonte dei fatti, Tito Livio, si tratterebbe di una resa), quanto l'umiliazione che fu imposta alle legioni di passare sotto i gioghi come segno di dileggio: al punto che l'espressione "passare sotto le forche caudine" è ancora oggi proverbiale per indicare una vergogna epocale. Terminato vittoriosamente il primo conflitto con i Sanniti, Roma aveva imposto la pace che fu però violata dai nemici. Durante le nuove trattative, Gaio Ponzio, dopo essersi accampato in segreto presso la località di Caudio, mandò intorno all'accampamento repubblicano, anch'esso ancora nel Sannio, alcuni soldati travestiti da pastori con l'ordine di farsi catturare dai nemici e raccontar loro che i Sanniti avevano levato le tende per assediare Luceria, in Apulia: essendo la città alleata di Roma, le legioni avrebbero dovuto soccorrerla subito. Per farlo, esse potevano prendere due strade: o costeggiare l'Adriatico, seguendo una via sicura ma lunga, oppure tagliare attraverso le strettoie di Caudio. Si trattava, come scrive Livio, di "due gole profonde, strette, ricoperte di boschi, congiunte l'una all'altra da monti che non offrono passaggi, delimitano una radura abbastanza estesa, a praterie irrigate, nel mezzo della quale si apre la strada; ma per arrivare a quella radura bisogna prima passare attraverso la prima gola; e quando tu l'abbia raggiunta, per uscirne, o bisogna ripercorrere lo stesso cammino o, se vuoi continuare in avanti, superare l'altra gola, più stretta e irta di ostacoli". I consoli optarono per questa via impervia ma breve, tuttavia commisero la leggerezza di non mandare nessuno in avanscoperta. Così, giunti alla seconda gola, si trovarono la strada sbarrata dai Sanniti. **(Fase 1).** Impossibilitati a tornare indietro – anche la prima gola era stata nel frattempo bloccata dai nemici **(Fase 2)** – i Romani furono costretti ad arrendersi. Gaio Ponzio accettò la resa ma pose come condizione l'umiliazione dell'intero esercito romano, con i consoli Tiberio Veturio Calvino e Spurio Postumio Albino Caudino in testa. I soldati, scrive Livio, "furono fatti uscire senz'armi e vestiti della sola tunica. (...) I consoli stessi furono spogliati del mantello del comando e furono fatti passare sotto il giogo per primi, seminudi; poi subirono la stessa sorte ignominiosa tutti quelli che rivestivano un grado; infine le singole legioni. I nemici li circondavano, armati; li ricoprivano di insulti e di scherni e puntavano contro di loro le spade; qualcuno venne ferito o ucciso, bastava solo che il loro atteggiamento sdegnato dall'oltraggio sembrasse in qualche modo offensivo al vincitore". Quando la notizia giunse a Roma, fu accolta con enorme indignazione: si chiusero le botteghe, le attività del Foro furono sospese e i senatori si tolsero gli anelli e il laticlavio, simboli della loro carica, in segno di vergogna e di lutto. La rivincita contro i Sanniti sarebbe arrivata nel 305 a.C. a Boviano, ma anche in quel caso la pace con il bellicoso popolo campano sarebbe stata soltanto momentanea. •

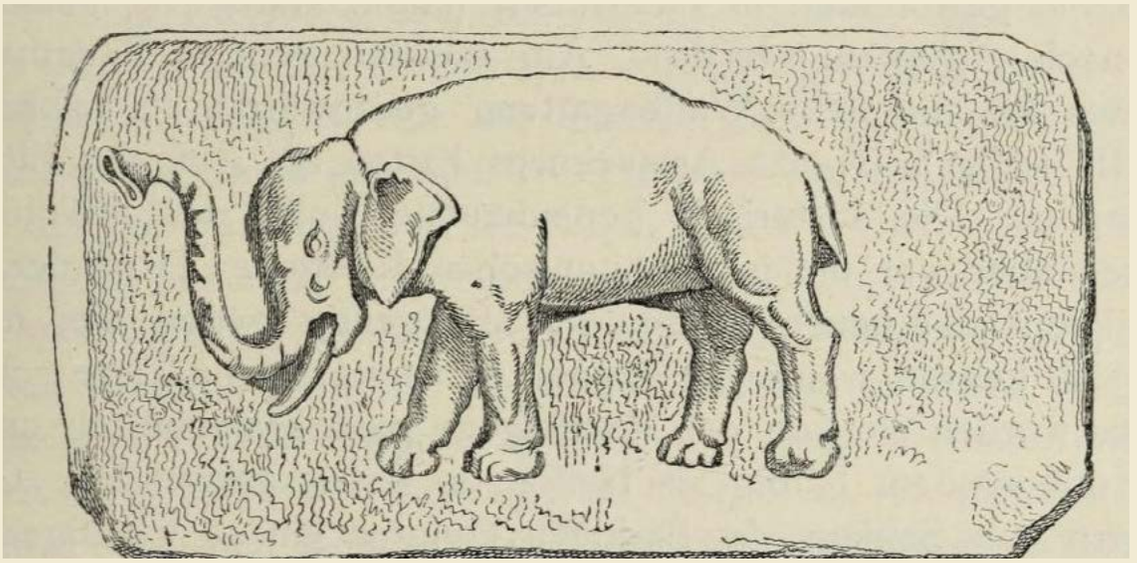
LA MOSSA TATTICA



CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

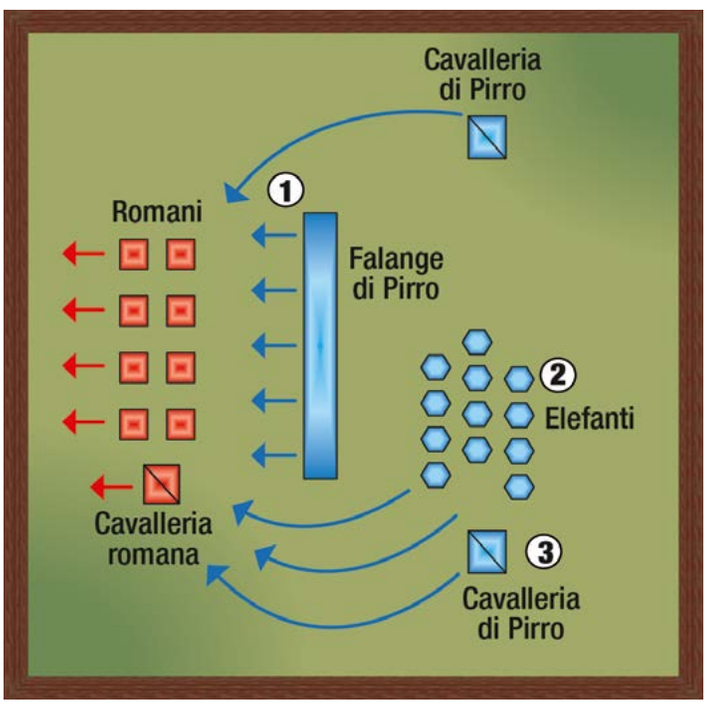
280-279 A.C.

BATTAGLIA DI ERACLEA E ASCOLI SATRIANO



Durante la loro espansione nell'Italia meridionale i Romani si scontrarono con la città di Taranto, potente colonia della Magna Grecia, attorno alla quale si creò una coalizione che comprese anche altre città italiote sotto il comando di Pirro, re dell'Epiro. Il conflitto iniziò molto male per i Romani, che nel 280 a.C. furono sconfitti nella piana di Eraclea (presso l'odierna Policoro), in Basilicata. Dopo una prima fase della battaglia in cui i Romani, grazie all'intervento di un soldato di nome Oblaco Volsinio, andarono vicini a uccidere Pirro, ben riconoscibile grazie al suo abbigliamento e alle insegne, il re dell'Epiro chiese al suo ufficiale Megacle di scambiare con lui gli abiti. I suoi opliti, disposti come sempre a falange, caricarono ben sette volte ma non riuscirono a sfondare lo schieramento avversario **(1),** che intanto puntava sempre al sovrano nella speranza di eliminarlo. A un certo punto il console Publio Valerio Levino ordinò la carica della cavalleria; un cavaliere di nome Destro assalì e uccise Megacle, portando trionfante le sue spoglie al console certo che fossero di Pirro. Tra gli opliti greci, convinti di aver perso il loro sovrano, calò il silenzio ma subito Pirro si tolse l'elmo e si mise a correre tra i suoi facendosi riconoscere. Dopo aver rinfuso ai suoi il coraggio, il re d'Epiro scatenò la sua arma segreta: gli enormi elefanti indiani **(2)**, che i legionari romani non avevano mai visto. I barriti degli animali, uniti alla stazza e all'odore fortissimo che emanavano, terrorizzarono non solo i soldati ma anche i cavalli, che divennero ingovernabili. A quel punto Pirro ordinò alla sua cavalleria di attaccare la sbigottita fanteria avversaria **(3)**, facendone grande strage e costringendo i pochi superstiti alla ritirata. Il successo di Pirro, per quanto confortato anche dalla cattura dell'accampamento nemico, non fu tuttavia decisivo perché costò ai Greci 4mila uomini. Falliti i tentativi di una tregua per l'intransigenza dell'anziano console Appio Claudio Cieco, la guerra riprese l'anno successivo con un nuovo scontro, stavolta ad Ascoli Satriano (279 a.C,), nell'attuale provincia di Foggia. Anche in questo caso l'esercito romano, comandato dai consoli Publio Decio Mure e Publio Sulpicio Saverrione, venne sconfitto subendo grosse perdite (circa 6mila uomini). In proporzione, però, fu peggiore la perdita in campo epirota, che sebbene assommasse a 3.500 soldati, risultava molto difficile da rimpiazzare se non ricorrendo ad altri alleati in Italia. Nasce da questa circostanza la celebre frase attribuita a Pirro, "Un'altra vittoria così sui Romani e sarò perduto", divenuta proverbiale per definire un successo tanto dispendioso quanto inutile. La vittoria contro Pirro e la sua definitiva estromissione dall'Italia sarebbe avvenuta nel 275 a.C. con il grande trionfo di Maleventum, da allora ribattezzata Beneventum (Benevento). •

LA MOSSA TATTICA A ERACLEA



Sopra, un disegno di epoca romana che rievoca la vittoria di Pirro con i suoi elefanti. Sotto, il busto di Pirro.

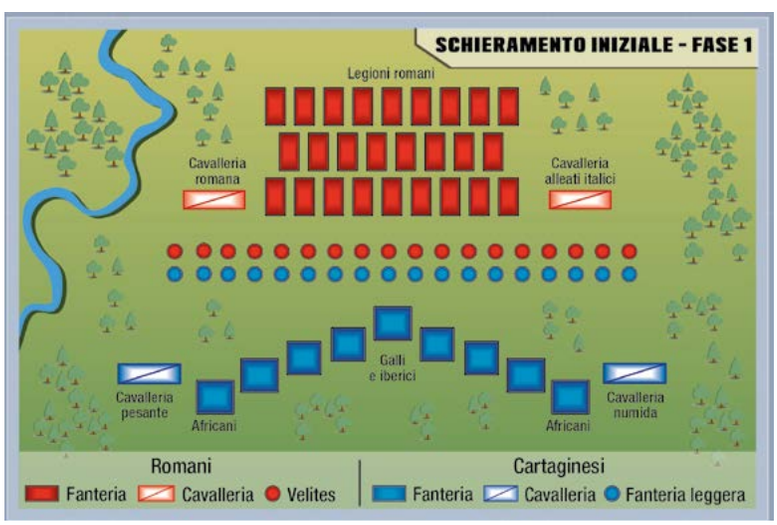
CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

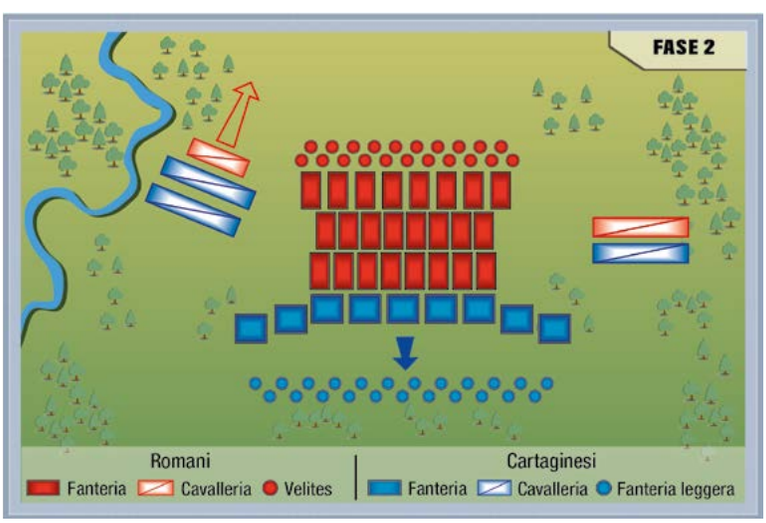
BATTAGLIA DI CANNE

216 A.C.

Episodio cruciale della Seconda guerra punica, la battaglia di Canne rappresentò per i Romani una rovinosa quanto cocente sconfitta e regalò ad Annibale l'illusione fugace di potersi impadronire di Roma. Il condottiero cartaginese, dopo aver valicato le Alpi, aveva ottenuto tre clamorosi successi sul Ticino, sul Trebbia e sul Lago Trasimeno grazie al fondamentale apporto dei suoi alleati Galli. A Canne, probabilmente nell'agro di Barletta nei pressi del fiume Ofanto, egli riuscì però a portare solo 35mila fanti e 9mila cavalieri a fronte dei circa 80mila soldati romani, di cui circa 6mila cavalieri. Per sopperire alla forte inferiorità numerica Annibale decise di schierare i suoi in maniera inconsueta **(Fase 1)**. Dispose la fanteria leggera, composta dai Galli e da alcuni veterani ispanici, su un'unica linea convessa, con la parte alta rivolta verso i Romani. Sul lato destro posizionò la cavalleria fornita dagli alleati Numidi e sulla sinistra quella dei Celtiberi, comandata dal fratello Asdrubale. I consoli romani Gaio Terenzio Varrone e Lucio Emilio Paolo risposero disponendo i loro eserciti congiunti secondo l'ordine tradizionale: fanti al centro e cavalleria ai lati, con le linee di

La morte del console Lucio Emilio Paolo durante lo scontro di Canne (quadro di John Trumbull). Sotto, a sinistra, Annibale sul campo di battaglia in un dipinto del XIX secolo.





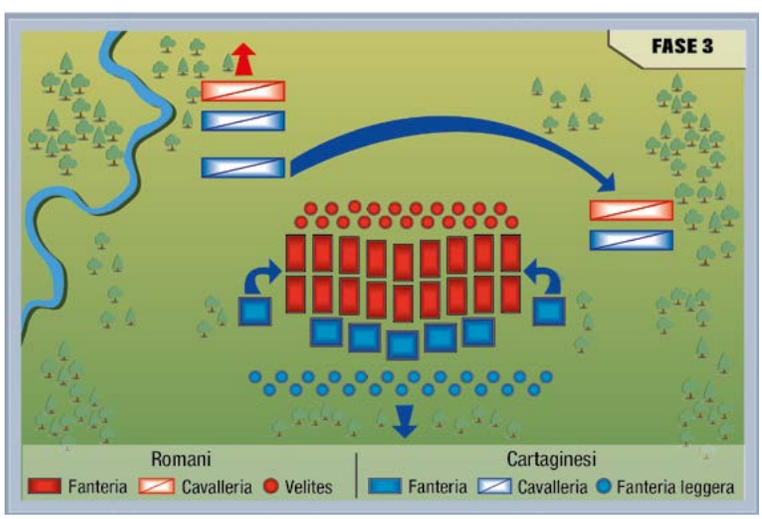
CARTINE: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS, YALE UNIVERSITY ART GALLERY

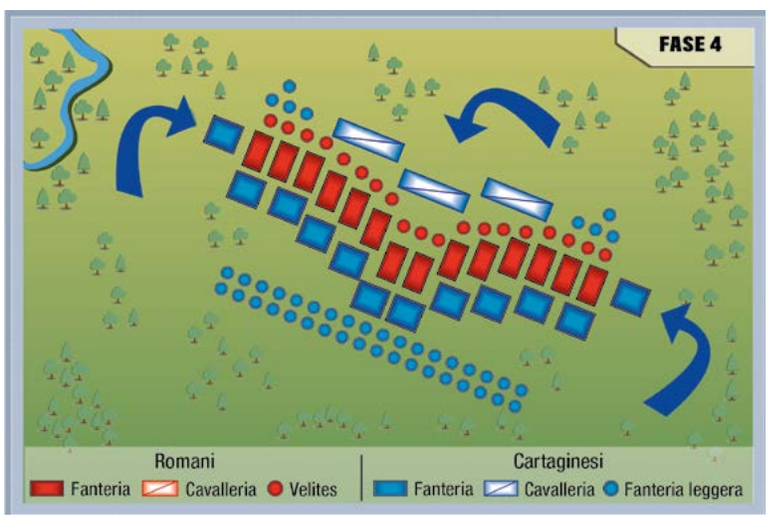
fanteria però schierate nel senso della lunghezza in modo da penetrare più facilmente nel fronte nemico. Dopo i primi scontri tra le fanterie al centro, Annibale lanciò Asdrubale contro la cavalleria romana **(Fase 2)**; terminata la carica, però, anziché rientrare i Celtiberi smontarono da cavallo e si avventarono contro gli avversari, costringendoli a fare altrettanto e a combattere appiedati. Tale azione inaspettata generò grande scompiglio anche

Scudo di Enrico II di Francia raffigurante la vittoria di Annibale a Canne.

per via della grande quantità di polvere sollevata, che creò notevoli problemi di visibilità durante tutta la battaglia. In questo scontro, così come sul lato contestualmente impegnato contro i cavalieri numidi, i Romani ebbero la peggio: soltanto al centro, dove le legioni potevano fare pesare tutta la loro superiorità numerica, essi riuscirono a penetrare il più sottile fronte nemico rappresentato dalla fanteria gallica **(Fase 3)**. A questo punto, però, Annibale ordinò il ritiro controllato dei suoi fanti dal centro, costringendo in tal modo i Romani a seguirli in una sorta di imbottigliamento e rompendone i ranghi a causa della mancanza di spazio. Restando compatti senza frantumarsi, seppure a prezzo di ingenti perdite, i fanti galli e i veterani iberici mantennero invece la posizione e permisero ad Annibale di rovesciare lentamente lo schieramento **(Fase 4)** fino a inghiottire i Romani con una straordinaria manovra avvolgente. I fanti africani, fino a quel momento rimasti quasi inoperosi, piombarono a loro volta sui fianchi dei legionari stringendoli in una micidiale tenaglia, cui partecipò anche la cavalleria, nel frattempo tornata dopo aver terminato vittoriosamente gli scontri sulle ali. Dopo sei ore di durissimi combattimenti, la battaglia si concluse per Roma con la totale disfatta: mentre le perdite cartaginesi assommavano a circa 5mila soldati (per lo più fanti Galli e Ispanici), tra i Romani a salvarsi furono solo in 10mila su otto volte tanto. Tra essi il console Varrone, mentre il suo collega Lucio Emilio Paolo trovò la morte sul campo. •

LA TATTICA IN QUATTRO MOSSE





CREATIVE COMMONS

BATTAGLIA DI NOREIA E DI ARAUSIO

113 A.C.

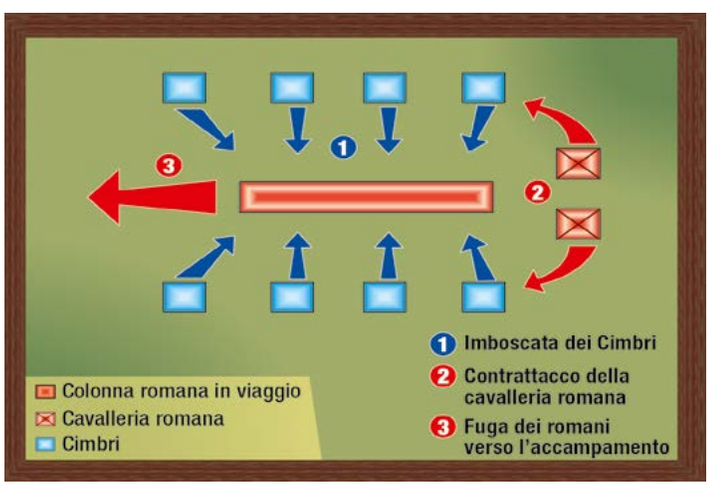
105 A.C.

Nel II secolo a.C. i Cimbri, una popolazione originaria dello Jutland, spinti dalla pressione demografica alla ricerca di nuove terre avevano iniziato a risalire il corso dell'Elba arrivando a ridosso delle Alpi. Una volta giunti nel Norico (odierna Austria), si scontrarono con i Taurisci, una tribù di origine celtica, e li sconfissero. Venuti a sapere che si trattava di alleati di Roma, i Cimbri, volendo evitare lo scontro con i ben più potenti eserciti dell'Urbe, mandarono ai consoli alcuni ambasciatori con l'ordine di scusarsi ma anche di chiedere terre e pascoli dove potersi insediare in modo stabile. Roma però non intendeva aprire le porte dei Balcani ai nuovi venuti, così il console Gneo Papirio Carbone cercò di far cadere i Cimbri in un tranello e li affidò a guide prezzolate che, anziché scortarli verso le terre concesse, avrebbero dovuto attirarli in un'imboscata. Papirio disponeva di circa 30mila legionari, inferiori di numero ai Cimbri, ma contava di prevalere ugualmente grazie alla ferrea disciplina delle truppe e alla superiorità strategica dei propri comandanti militari. Dovette però accorgersi a sue spese che i Cimbri erano a loro volta ottimi combattenti, tenaci nel corpo a corpo e per nulla soggetti a sbandarsi durante la battaglia. Nel 113 a.C. Roma subì, nelle foreste presso Noreia (l'attuale Klagenfurt, in Carinzia), una rovinosa sconfitta.

Cimbri che vagano nelle Gallie in una rappresentazione ottocentesca.

In quell'occasione, i Cimbri tesero probabilmente (i dettagli non sono noti) un'imboscata alle colonne romane che non ebbero il tempo di schierarsi e furono sopraffatte. Quando la cavalleria romana riuscì a sopraggiungere, si abbatté sui Cimbri facendo grande strage, ma la battaglia era ormai persa. I contendenti furono divisi da un provvidenziale temporale scatenatosi all'improvviso, e ai superstiti non restò quindi che ritirarsi verso l'accampamento. Seppur umiliata, la Repubblica era comunque riuscita a salvare i Balcani e contemporaneamente a impedire il riflusso dei Cimbri e dei loro alleati verso la Pianura Padana, rimasta a quel punto del tutto sguarnita. I Cimbri infatti ripassarono, insieme ai loro alleati Ambroni (una popolazione celtica che si era unita a loro durante il tragitto), il Danubio e continuarono a girovagare alla ricerca di un posto dove stabilirsi. Dopo aver sostato per qualche tempo in Baviera, presero infine la strada della Gallia e, una volta arrivati sul fiume Rodano, si scontrarono nel 190 a. C. con l'esercito guidato dal console Marco Giunio Silano, alla testa di quattro legioni, sconfiggendolo pesantemente. Due anni dopo i Tigurini, un clan facente parte della tribù degli Elvezi, al comando del loro capo Divicone entrarono a loro volta nella Gallia Narbonese e, dopo un'iniziale sconfitta per mano delle truppe guidate dal console Lucio Cassio Longino, si presero una straordinaria rivincita nella battaglia di Ager, sulle rive della Garonna, dove lo stesso Longino perse la vita e i legionari superstiti furono umiliati con il passaggio sotto il giogo. Le difficoltà che Roma stava incontrando in Gallia galvanizzarono le popolazioni, da poco sottomesse, che rialzarono la testa. Furono necessarie ben sei legioni a Quinto Servilio Cepione per spaventare le tribù del Tolosano e, secondo la leggenda, per depredarne gli ori (per trovare il tesoro da loro nascosto avrebbe addirittura fatto prosciugare i laghi vicino alla città), ma l'anno successivo, nell'ottobre 105 a.C., nei pressi di Arausio (Orange, in Provenza), una coalizione di Cimbri, Teutoni, Ambroni e Tigurini massacrò in tre successivi scontri ben 9 legioni: secondo il cronista Paolo Orosio, il 6 ottobre – giorno della battaglia finale – perirono oltre 80mila soldati romani e 40mila ausiliari. Lo storico rovescio aprì, di fatto, ai barbari le porte del Mediterraneo. L'invasione non andò a buon fine solo per l'intervento risolutore di Caio Mario, che riuscì a bloccarne l'avanzata con la duplice vittoria di Aquae Sextiae (102 a.C.) e Campi Raudii (101 a.C.). •

LA MOSSA TATTICA A NOREIA

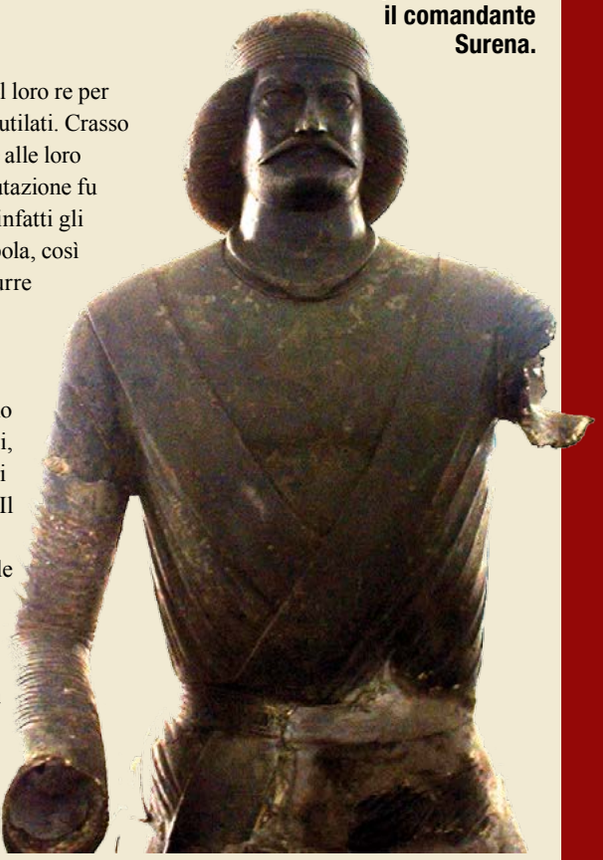


CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

BATTAGLIA DI CARRE

53 A.C.

Un disastro avvenuto non per inevitabili motivi strategici ma per ragioni squisitamente personali. Questa, in sintesi, può definirsi la battaglia combattuta il 9 giugno del 53 a.C. presso la città di Carre (oggi Harran, Turchia) tra l'esercito guidato da Marco Licinio Crasso e i Parti. Schiacciato tra le prorompenti personalità degli altri due triumviri, Giulio Cesare e Pompeo Magno, Crasso – che era governatore della Siria – desiderava ottenere un trionfo in grado di conferirgli prestigio e credibilità. Quando alla morte del re dei Parti Fraate III, i suoi figli Mitridate e Orode iniziarono a contendersi il trono, Crasso, che era uomo tanto ricco quanto ambizioso, colse l'occasione per intervenire, con l'obiettivo di conquistare il regno e porre fine alla sempre incombente minaccia rappresentata dai Parti, ostici nemici di Roma. Nel 55 a.C. Crasso giunse in Siria e reclutò, grazie alle sue enormi ricchezze, una poderosa armata di sette legioni, cui si unirono circa 4mila soldati ausiliari, 4mila cavalieri di cui mille Galli e i reparti di cavalleria forniti dal re di Armenia, suo alleato. Il generale avrebbe potuto entrare tranquillamente nel regno dei Parti da nord, valicando le montagne armene, ma per sorprendere il nemico preferì muovere da sud, attraverso il deserto siriano: la decisione fu presa, secondo quanto scrive Plutarco, seguendo il consiglio di alcuni nobili Parti che volevano vendicarsi del loro re per averli orrendamente mutilati. Crasso credette ingenuamente alle loro parole e l'errore di valutazione fu imperdonabile: i Parti infatti gli avevano teso una trappola, così Crasso si trovò a condurre l'armata in una distesa riarsa, senza approvvigionamenti e bersagliato dal continuo tiro degli arcieri nemici, che dopo aver colpito si dileguavano nel nulla. Il 9 giugno i due eserciti giunsero finalmente alle armi. Crasso, anziché schierare i suoi secondo il consueto modello che prevedeva la fanteria al centro e le ali di cavalleria ai lati, preferì disporsi a quadrato **(1)** contro l'incalzante cavalleria avversaria.

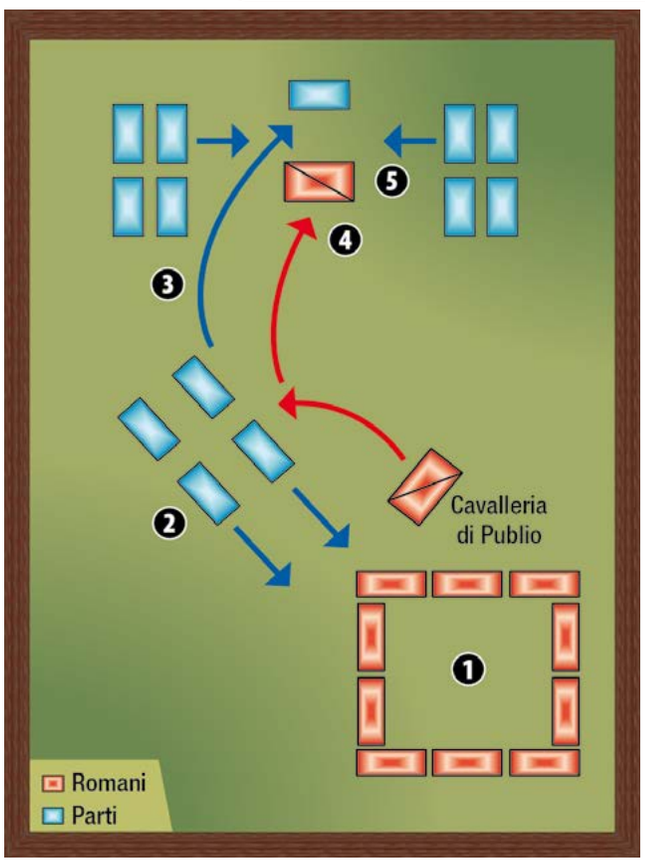


Statua di un nobile partico. Raffigura probabilmente il comandante Surena.

Dopo la sortita iniziale dei loro pesanti cavalieri catafratti, i Parti inviarono i loro rapidi arcieri a cavallo **(2)** a colpire i Romani. Mentre buona parte dei suoi cadevano, Crasso cercò di contrattaccare e inviò parte della cavalleria, guidata dal giovane figlio Publio, contro i cavalieri nemici. L'azione parve avere successo perché una parte delle unità partiche iniziò a ritirarsi verso nord **(3)**, ma si trattava anche in questo caso di una trappola. Publio, galvanizzato, li inseguì con l'intenzione di sbaragliarli definitivamente **(4)** ma si trovò solo e circondato dai nemici e morì con i suoi nello scontro **(5)**. La sua testa mozzata fu fatta recapitare a Crasso issata su una lancia, generando nell'esercito un grande sconforto; mentre la battaglia infuriava i Romani, incapaci di reagire, subirono enormi perdite.

Al calar delle tenebre, Crasso approfittò della tregua notturna per ripiegare silenziosamente verso Carre, lasciando al suo luogotenente Cassio l'iniziativa sul campo. I Parti però lo scoprirono e qualche giorno dopo il loro comandante Surena si presentò davanti alla roccaforte di Carre chiedendo la resa dei Romani. Crasso cercò di fuggire nella notte, ma per l'ennesima volta fu tradito da un certo Andromaco, si avventurò tra le paludi e fu messo alle strette dal nemico. Trinceratosi su un colle, si convinse infine ad accettare le condizioni di pace. Poco dopo la testa di Crasso veniva recapitata a Orode II: il re dei Parti fece versare oro fuso nella bocca del cadavere in segno di dileggio in quanto Crasso, già ricchissimo di suo, aveva dimostrato di agire sempre e soltanto spinto dalla sua infinita brama di denaro. •

LA MOSSA TATTICA



CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

BATTAGLIA DELLA FORESTA DI TEUTOBURGO

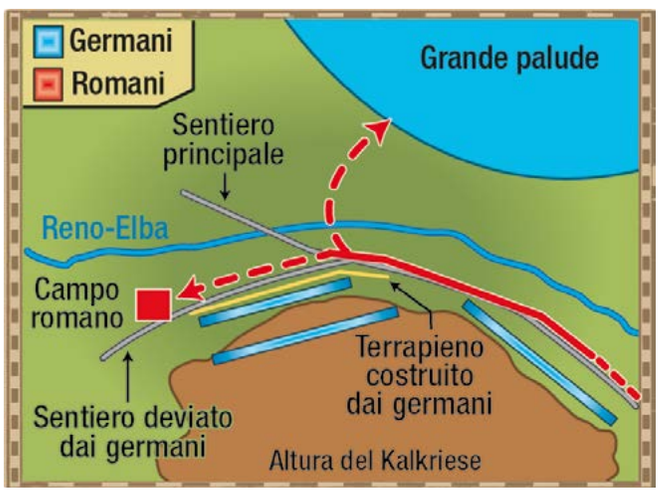
9 D.C.

Tra il 9 e l'11 settembre del 9 d.C. nei pressi di Kalkriese, non lontano da Osnabrück in Bassa Sassonia (Germania), tre intere legioni romane – la XVII, XVIII e XIX – vennero annientate dai Germani insieme a 6 coorti di fanteria e 3 ali di cavalleria ausiliaria per un totale di 15-18mila morti. Il governatore romano Publio Quintilio Varo si suicidò per l'onta subita e nessun'altra legione sarebbe mai più stata battezzata con il nome delle tre perdute per i secoli a venire. Artefice dell'impresa fu Arminio, "un giovane nobile di nascita" (così lo descrive il contemporaneo Velleio Patercolo), appartenente alla stirpe dei Cherusci, che aveva a sua volta servito nell'esercito romano ottenendo anche la cittadinanza. In quegli anni i Romani, dopo aver conquistato i territori a ovest del Reno, avevano ripreso il progetto di espandersi a est dell'Elba.

La battaglia di Teutoburgo immaginata da Otto Albert Koch (1909). In alto, riproduzione di un dipinto monumentale di Friedirch Gunkel dedicato allo scontro.

Arminio si mise a capo di una coalizione di tribù e tese a Varo un'imboscata. In vista dell'autunno, il governatore decise di trasferire le legioni negli accampamenti invernali ma per farlo doveva passare attraverso una zona boscosa, impervia e sconosciuta, come del resto buona parte del territorio germanico. Arminio sapeva che i suoi, abituati a combattere in modo disordinato e per attacchi improvvisi, nulla potevano contro le legioni quando erano schierate in campo aperto; nell'intrico del bosco, però, potevano farsi valere decisamente meglio. Mentre l'esercito romano attraversava la boscaglia carico di salmerie, Arminio attaccò in modo repentino. Per tre giorni i legionari, impossibilitati a schierarsi e appesantiti dal carico e dalla pioggia, furono letteralmente massacrati dalle frecce e dalle incursioni avversarie. Molti preferirono uccidersi piuttosto che cadere nelle mani dei nemici. Lo stesso Varo, dopo aver inutilmente ordinato la distruzione dei carriaggi dovette assistere impotente allo sterminio dei suoi e si suicidò gettandosi sulla propria spada. L'11 settembre la vittoria di Arminio poté dirsi totale e fu celebrata con il sacrificio dei superstiti sugli altari degli dei. L'inaudito rovescio ebbe una conseguenza di enorme portata: tracciò un confine invalicabile sul Reno, tra l'Europa latina e quella germanica, destinato a durare quattro secoli. •

LA MOSSA TATTICA

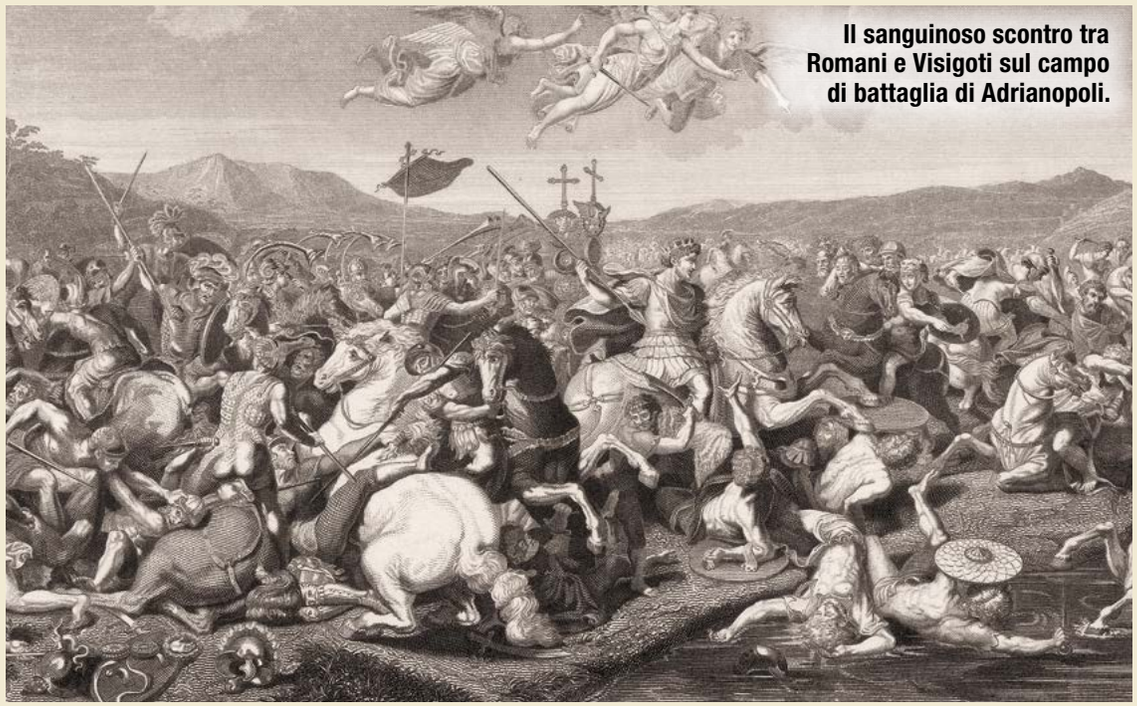


CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: CREATIVE COMMONS

BATTAGLIA DI ADRIANOPOLI

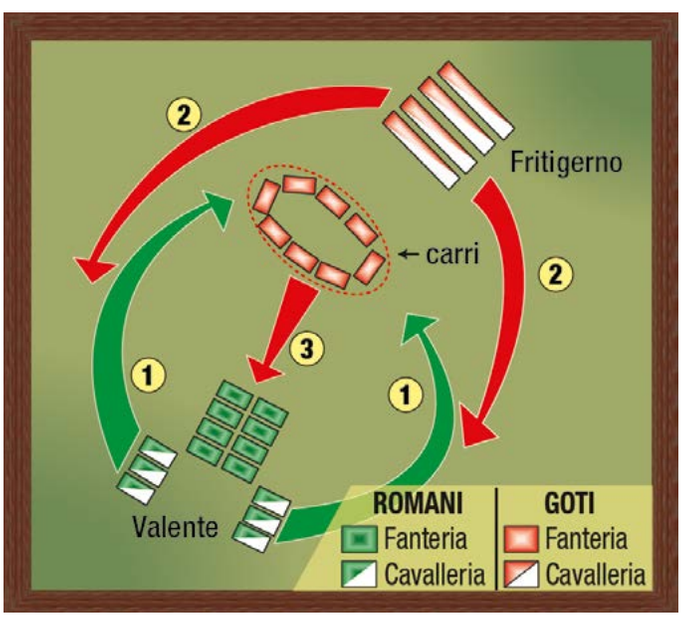
378 D.C.

Il 9 agosto 378 ad Adrianopoli, in Tracia, l'esercito guidato da Valente, imperatore romano d'Oriente, fu annientato dai Visigoti, un popolo di stirpe germanica originario forse della Scandinavia che, spinto dalla pressione degli Unni, si era da poco stanziato entro i confini danubiani con il permesso dell'imperatore, in cambio dell'impegno a lasciare le armi e coltivare le terre concesse. La situazione però degenerò presto e si arrivò allo scontro. I Visigoti, guidati da Fritigerno, potevano contare sull'appoggio degli Alani, una tribù loro alleata, che li aveva raggiunti portando rinforzi. Dopo aver tentato invano di bloccarli sulla strada per i Balcani, Valente marciò verso la Tracia con circa 40mila soldati (i fanti e i cavalieri goti erano circa il doppio). Giunto nei pressi di Adrianopoli (l'odierna Edirne, in Turchia), non attese però i rinforzi che aveva nel frattempo richiesto al suo collega d'Occidente, Graziano (forse per non dividere con lui l'eventuale merito della vittoria) e preparò da solo l'attacco. Lo schieramento dei Romani presentava i fanti al centro e la cavalleria sulle ali; la fanteria gota era invece collocata a protezione del cerchio di carri mentre la cavalleria si trovava nelle retrovie. La battaglia iniziò in maniera imprevista: mentre erano ancora in corso le trattative preliminari con Fritigerno, due reparti di cavalleria leggera romana si lanciarono all'improvviso e di propria iniziativa sui Goti, aprendo i combattimenti **(1)**. L'attacco provocò la reazione della cavalleria gota e alana **(2)**, che travolse i cavalieri romani obbligandoli a richiedere l'intervento dei cavalieri corazzati (i catafratti), ma anch'essi furono costretti a ripiegare. La mischia continuò furibonda fino al tramonto, quando ormai gli uomini di Fritigerno, circondato il nemico **(3)**, lo massacrarono completamente spingendo i pochi superstiti alla fuga. Le ultime, concitate fasi della battaglia sono narrate con grande enfasi dallo storico Ammiano Marcellino: "Nel cieco disperdersi dell'armata, Valente, sconvolto da cupi terrori e scavalcando uno dopo l'altro quei mucchi di cadaveri, raggiunse i lancieri e i mazzieri che continuavano a tener duro senza cedere d'un passo. Alla sua vista, Traiano [uno dei luogotenenti di Valente, ndr] gridò che tutto era perduto". Inevitabile l'epilogo: "I barbari, l'occhio fosco di furore, si davano ad assalire i nostri ormai prostrati (...). Non c'era tregua per chi resisteva, non misericordia per chi avesse voluto arrendersi. Ogni pista, ogni sentiero spariva sotto un groviglio di moribondi che si contorceva negli spasimi delle ferite. Le masse dei cavalli abbattuti s'aggiunsero a quel carnaio. Una notte senza luna pose fine a un disastro le cui conseguenze pesarono a lungo sui destini dello Stato". Lo stesso Valente morì, forse colpito da una freccia o forse nell'incendio di una capanna dove, ferito, aveva cercato un ultimo quanto disperato rifugio. Con lui perirono circa 30mila soldati. Quella di Adrianopoli fu la prima vittoria ottenuta da una popolazione barbarica in campo aperto contro l'esercito romano, e la tremenda sconfitta diede un'accelerata decisiva al processo che avrebbe portato, in meno di un secolo, alla fine dell'impero romano. •



Il sanguinoso scontro tra Romani e Visigoti sul campo di battaglia di Adrianopoli.

LA MOSSA TATTICA



CARTINA: LUCIANO PARISI - IMMAGINI: IPA/ALAMY

Giulio Cesare, tra i più grandi generali di Roma, in un disegno che lo ritrae mentre varca il Rubicone.

NATI PER COMBATTERE

Geniali strateghi, indomiti guerrieri e leader carismatici, adorati dalle truppe e temuti dai nemici: tra luci e ombre, ecco i grandi generali che resero Roma quasi invincibile sui tutti i campi di battaglia

Testo di Mario Galloni

ALAMY/IPA

MARCO FURIO CAMILLO (446 a.C. circa – 365 a.C.)

Fiero generale di origini patrizie, Marco Furio Camillo segnò la storia di Roma repubblicana - era nato intorno al 446 a.C. - con il piglio del protagonista: sei volte tribuno consolare, cinque volte dittatore e una censore, in quattro circostanze gli fu tributato il trionfo. Un *cursus honorum* disseminato di imprese memorabili e frasi celebri, fino a meritarsi l'appellativo di "secondo Romolo" per aver riscattato Roma dall'onta del sacco di Brenno. Eppure con l'Urbe non fu soltanto amore: conscio del suo valore e orgoglioso dei natali patrizi, Camillo destò invidie e antipatie che lo costrinsero all'esilio. L'esordio da dittatore, però, fu memorabile: appena nominato, nel 396 a.C., riorganizzò il depresso esercito dell'Urbe e con un geniale stratagemma venne a capo della decennale resistenza della città etrusca di Veio, fino ad allora vanamente assediata. Ordinò ai soldati di scavare un cunicolo sotto le imprendibili mura e attraverso di esso penetrò nella città costringendola alla resa. La presa della ricchissima Veio fu il punto di partenza dell'espansionismo romano: fruttò il raddoppio del suolo patrio e un bottino inestimabile. Ma qualcosa si ruppe tra il dittatore e il popolo: un trionfo troppo fastoso infastidì i Romani che lo accusarono di aver messo largamente le mani sul bottino conquistato. Indignato, Furio Camillo scelse l'esilio tra i Latini di Ardea. Nel 390 a.C. Roma subì il terribile sacco da parte dei Galli di Brenno. L'Urbe fu ridotta a un ammasso di rovine fumanti. Tra antichi palazzi saccheggiati, statue distrutte e strade disseminate di cadaveri, soltanto un ristretto gruppo di indomiti resisteva sul Campidoglio assediato. La città di Romolo era in ginocchio, ma anche i Galli occupanti non se la passavano meglio, decimati dalle epidemie e a corto di viveri: per fare bottino si spinsero fino sotto le mura di Ardea, la città che aveva accolto il generale esule. Furio Camillo prese in mano la situazione e condusse gli Ardeati a una temeraria e vincente sortita notturna nel campo dei barbari. La notizia della riscossa arrivò fino a Roma e il reprobo Camillo venne di nuovo nominato dittatore. In città i senatori avevano dovuto accettare il ricatto di Brenno che pretendeva una somma spropositata in libbre d'oro per levare l'assedio. Al momento di pesare il riscatto i Romani protestarono per l'utilizzo di bilance truccate, ma non ottennero altro risultato che far irritare il capo dei Galli il quale, sprezzante, aggiunse sul piatto anche il peso della sua daga e ammonì: "Guai ai vinti". È in questo momento che la tradizione fa entrare di nuovo in campo Marco Furio Camillo. Leggenda vuole che a capo dell'esercito riorganizzato il dittatore si fece incontro a Brenno e lo minacciò: "Non con l'oro si riscatta l'onore della patria, ma con il ferro della spada". Il vento in città era cambiato. Le truppe di Furio Camillo piombarono sui Galli obbligandoli alla ritirata. L'Urbe, seppure distrutta, fu di nuovo libera e il popolo acclamò il generale salvatore come "secondo Romolo". Nella città ricostruita Furio Camillo fu per altre tre volte dittatore; nel 367 a.C. sconfisse nuovamente i Galli e nello stesso anno fu determinante nel far approvare, lui fiero patrizio, le Leggi Licinie Sestie che permettevano l'accesso dei plebei al consolato. Morì di peste nel 365 a. C. all'eta di 81 anni. •

Il trionfo di Furio Camillo nel quadro del XVI secolo di Francesco Salviati.

IL MAESTRO DEI FALISCI

Impegnato nella guerra contro i Falisci, Marco Furio Camillo nel 394 a.C. cinse d'assedio la loro città, Falerii, centro dell'Etruria appartenente alla Dodecapoli etrusca (nella foto). Lo scrittore latino Livio racconta che un maestro uscì dalla città assediata con i suoi alunni e li offrì al generale romano perché li usasse come ostaggi per piegare la resistenza dei suoi concittadini. Furio Camillo, sdegnato, respinse l'offerta e rimandò indietro il maestro con le mani legate dietro la schiena, sospinto dalle verghe dei suoi studenti. Colpiti dal nobile gesto, i Falisci decisero di arrendersi.

Rovine nel sito di Falerii, antica città dell'Etruria.

CREATIVE COMMONS

SCIPIONE L'AFRICANO (236 A.C. – 183 A.C.)

Publio Cornelio Scipione, il futuro vincitore di Annibale, apparteneva alla gens Cornelia, una delle famiglie patrizie più importanti dell'Urbe. Appena diciassettenne rivelò la sua tempra di valoroso uomo d'armi salvando la vita al padre, l'omonimo Publio Cornelio Scipione, allora console in carica, durante la disastrosa battaglia del Ticino (218 a.C.), il primo contatto tra le truppe di Annibale e l'esercito romano. L'incontro-scontro con il condottiero cartaginese avrebbe segnato l'intera vicenda bellica di Scipione che, soltanto due anni dopo, prese parte a un'altra disfatta, forse la più nefasta subita dall'Urbe, la battaglia di Canne. Secondo Livio fu proprio lui, nonostante la giovane età, in qualità di tribuno militare, a riorganizzare quel che restava dell'esercito a Canosa. Talento precoce anche in politica, in netto anticipo sui tempi venne eletto edile nel 213 a.C., benché fosse ancora lontano dai trent'anni necessari per ricoprire la carica. Due anni dopo, sia il padre che lo zio, Gneo, furono uccisi in Spagna dai Cartaginesi e Scipione si propose e venne eletto alla carica di proconsole nonostante non avesse ancora 25 anni, contro i 41 richiesti per l'incarico. Nella campagna di Spagna il giovane condottiero ottenne risultati straordinari, coronati dalla schiacciante vittoria di Ilipa nel 206 a.C., affermazione che spezzò definitivamente il potere cartaginese nel Paese. L'anno successivo fu eletto console e propose di portare direttamente la guerra in Africa, sebbene Annibale continuasse a vivacchiare in Italia, per quanto con una presa sempre più scarsa sul territorio. Nonostante il rifiuto del Senato, Scipione si mise a organizzare un esercito per tentare l'impresa e ottenuto il proconsolato, nel 204 a.C. partì per l'Africa dove alle sue truppe si aggiunsero i soldati numidi di Massinissa, il che garantì ai Romani, per la prima volta dall'inizio delle guerre puniche, di poter disporre di una cavalleria paragonabile a quella cartaginese. Lo sbarco delle legioni sulle coste africane e la successiva carneficina dei soldati di Siface, alleato dei punici, costrinse Annibale a un precipitoso rientro in patria. I due eserciti rivali arrivarono a battaglia a Zama nel 202 a.C.: Scipione superò il "maestro" riproducendo, al contrario, gli schemi di Canne, dimostrando di aver fatto tesoro delle intuizioni tattiche del rivale. Lo scontro restò in bilico per alcune ore e si risolse quando la cavalleria di Massinissa caricò alle spalle i cartaginesi vincendo la resistenza delle truppe di Annibale. Cartagine fu costretta ad accettare le durissime condizioni di pace imposte da Roma e Scipione tornò in patria dove l'attendeva il trionfo e l'imperituro titolo di Africano. Negli anni a seguire diventò censore, poi *princeps senatus* e di nuovo console nel 194 a.C. Ritiratosi a vita privata, tornò in battaglia soltanto nel 190 a.C. per affrontare Antioco III, re dei Seleucidi, che annoverava tra le proprie fila l'antico nemico Annibale. Nonostante l'Africano fosse ammalato, nel 189 a.C. a Magnesia, in Asia Minore, i Romani sbaragliarono i nemici e Annibale fuggì alla corte di Prusia, re di Bitinia, dove si tolse la vita prima di finire in mano ai nemici che avevano già cercato di assassinarlo: era il 183 a.C. e nello stesso anno morì, cinquantenne, anche Scipione. •

La clemenza di Scipione dopo l'assedio di Cartagena, in Iberia, secondo il pittore francese Nicolas Poussin.

LO SCIPIONE MINORE

Publio Cornelio Scipione Emiliano pose fine alla terza Guerra punica assediando Cartagine nel 146 a.C. fino a ottenerne la resa: la città simbolo della sfida mediterranea a Roma venne rasa al suolo. Stessa sorte subì la città spagnola di Numanzia nel 133 a.C., quando le truppe di Emiliano risolsero con la stessa efficacia mostrata in Africa la guerra contro i Celtiberi. A seguito di queste imprese il condottiero poté fregiarsi degli appellativi di Africano Minore e Numantino. Figlio naturale di un importante uomo politico, Lucio Emilio Paolo, ancora giovane Emiliano era stato adottato dalla famiglia degli Scipioni, in particolare dal figlio maggiore dell'Africano, e fu il leader riconosciuto di quello che venne definito il "circolo degli Scipioni", una libera associazione di politici e intellettuali che portò a Roma il gusto ellenistico.

CREATIVE COMMONS

GAIO MARIO (157 A.C. – 86 A.C.)

Gaio Mario contempla le rovine di Cartagine, in un dipinto di Pierre-Joseph François.

Homo novus estraneo alle famiglie patrizie, originario di Arpino, nel Lazio meridionale, dove era nato nel 157 a.C., Gaio Mario fu protagonista di una straordinaria ascesa sociale e politica per merito delle sue indubbie doti militari che lo imposero anche alla riottosa oligarchia dominante. L'esordio del futuro console avvenne in Spagna, dove si distinse nell'assedio di Numanzia, tanto da farsi notare da Publio Cornelio Scipione Emiliano, ma il salto di qualità lo fece durante la spedizione in Numidia, nella campagna militare contro il re berbero Giugurta. Qui l'ambizione di Mario travolse anche il suo mentore, Quinto Cecilio Metello, a capo della spedizione africana: al termine di un lungo lavorio diplomatico, nel 108 a.C. Mario ottenne il consolato a furor di popolo e il comando delle operazioni, scalzando proprio Metello. Assurto ai vertici militari, si ritrovò a corto di effettivi per il suo esercito e decise di varare una riforma radicale destinata a cambiare per sempre la fisionomia delle legioni, fondandone la futura grandezza. Per la prima volta l'arruolamento fu aperto a tutti i cittadini romani senza limiti di censo e in breve tempo l'esercito si ritrovò composto nella sua maggioranza da nullatenenti le cui fortune risultavano strettamente legate a quelle dei loro generali e alle terre conquistate, in parte assegnate ai veterani al termine del servizio. La guerra in Numidia si concluse in un successo e Mario divenne l'eroe del momento. Pochi si accorsero che il merito della cattura di Giugurta era da intestarsi al questore Lucio Cornelio Silla, rampollo di una nobile famiglia e futuro rivale di Mario. Intanto un nuovo pericolo incombeva sui confini: le tribù germaniche dei Cimbri e dei Teutorni avevano assestato a Roma alcune rovinose sconfitte e nell'Urbe si guardava con terrore all'eventualità che potessero valicare le Alpi e marciare sulla città. La minaccia che veniva dal nord consegnò a Mario il rinnovo della carica consolare per cinque anni consecutivi, dal 104 al 100 a.C. e il generale, dopo aver trasformato le legioni in perfette macchine da guerra grazie a massacranti esercitazioni, sconfisse prima i Teutoni nel 102 a.C. ad Aquae Sextiae (l'attuale Aix en Provence), e l'anno dopo i Cimbri in una località vicina a Vercelli, nella battaglia detta dei Campi Raudii. L'Urbe era salva ma tutt'altro che pacificata al suo interno e, quando lo scontro politico degenerò in disordini, Mario fu chiamato a reprimere la rivolta, azione che gli fece perdere l'appoggio del popolo e lo indusse a un lungo viaggio lontano dall'Urbe. Dopo pochi anni Roma precipitò in un'altra crisi: la mancata concessione della cittadinanza alle popolazioni italiche alleate, provocò una guerra fratricida, la Guerra sociale (dal latino *socius*, alleato). Mario prese parte al conflitto, ma fu Silla a sconfiggere definitivamente i Sanniti. La rivalità tra i due generali esplose quando si trattò di scegliere l'uomo che avrebbe guidato la guerra contro Mitridate, Re del Ponto: il comando venne concesso inizialmente a Silla, poi revocato a favore di Mario, retromarcia che provocò il colpo di stato di Silla. Alla testa delle sue truppe, il giovane condottiero marciò sull'Urbe e la conquistò, dichiarando nemici pubblici tutti gli esponenti della fazione popolare, compreso Mario, costretto all'esilio insieme al figlio. Tornerà approfittando dell'assenza di Silla, impegnato in Oriente, per riconquistare il potere, senza però potersi godere la rivincita: morirà, infatti, durante il primo mese dell'ennesimo mandato da console, il settimo. Era il gennaio dell'86 a.C. •

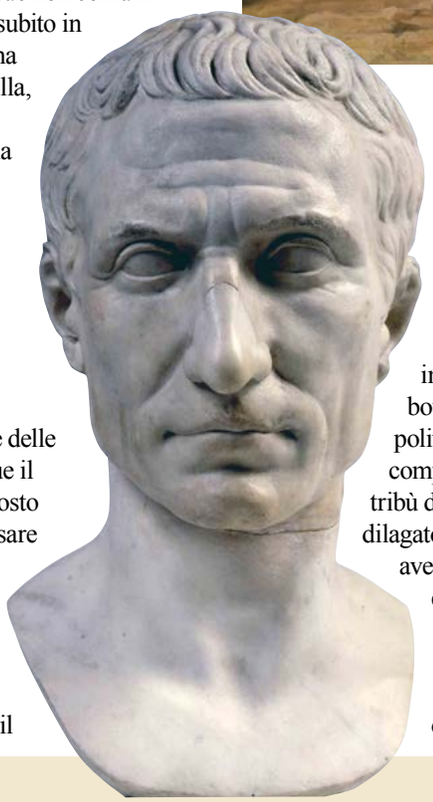
LA DITTATURA DI SILLA

Lucio Cornelio Silla fu tra i condottieri romani quello che, assieme a Cesare, assaporò più di tutti il gusto del potere assoluto. Mentre l'era di Gaio Mario volgeva al termine, Silla si trovava in Asia impegnato nella guerra contro Mitridate, da dove manteneva un occhio vigile sull'Urbe finita sotto il tacco della fazione popolare a lui avversa. Costretto finalmente alla resa Mitridate, Silla potè fare rientro in patria e, tornato padrone dell'Urbe, instaurò una sanguinosa dittatura che, fino al giugno dell'80 a.C., trasformò la città in un macabro mattatoio. Il nuovo ordine sillano si caratterizzò per una serie di riforme volte a recuperare la centralità politica del Senato e l'egemonia aristocratica sulla città. Nel 79 a.C. Silla scelse l'esilio volontario in Campania dove morì l'anno dopo per cause naturali.

CREATIVE COMMONS

GIULIO CESARE (101 O 100 A.C. – 44 A.C.)

Trionfatore ovunque, dalla Gallia all'Egitto, dal Ponto alla Grecia, dall'Africa alla Spagna all'Asia. Giulio Cesare fu uno straordinario condottiero e un geniale stratega, soprattutto un uomo ambizioso che confidava nella sua innata fortuna per osare l'inosabile. Sotto il suo comando Roma raggiunse per la prima volta l'oceano Atlantico e il Reno, addentrandosi in Britannia e in Germania. Il suo decisionismo gli suscitò tanto l'ammirazione incondizionata quanto odi acerrimi, tutti però ne subirono il fascino. Anche perché l'uomo a cui Roma deve l'"invenzione morale" dell'impero contribuì in maniera decisiva al suo splendore e alla sua magnificenza. Mutando il corso della storia per sempre. Cesare nacque il 13 luglio del 101 a. C. (secondo altri il 12 luglio del 100) nel quartiere popolare della Suburra, figlio di un pretore e nipote di Gaio Mario, in una famiglia che per quanto nobile non era né ricca né influente. Così il giovane fece fatica a emergere sullo scenario politico romano, ostacolato anche dalla cattiva fama che lo stesso Mario, leader della fazione dei *populares*, godeva presso gli aristocratici *optimates*. L'aperta ostilità del dittatore Lucio Cornelio Silla lo costrinse dapprima a fuggire in Sabina e poi ad arruolarsi in Asia come legato del pretore Marco Minucio Termo. Le sue non comuni doti militari lo misero però subito in luce e gli fruttarono la corona civica. Nel 78 a.C., morto Silla, Cesare poteva finalmente rientrare a Roma e iniziare la propria ascesa personale: prima tribuno militare, poi questore, edile curule e infine, corrompendo gli elettori con un fiume di denaro, pontefice massimo. Quando nel 61 a.C. Gneo Pompeo fece il suo rientro trionfale in patria al termine delle campagne in Oriente, nacque il celebre "triumvirato" composto dallo stesso generale, da Cesare e da Marco Licinio Crasso, un patto che consegnava di fatto a tre privati la gestione dello stato. L'anno successivo Cesare assumeva il consolato e poi il comando proconsolare in Gallia Cisalpina e in Illiria per contenere la pressione dei barbari. Il Senato con questa nomina sperava di tenerlo lontano dalle leve del potere, ma l'ambizioso proconsole si riprometteva invece di accumulare gloria e bottino da spendere poi politicamente nell'Urbe. Il suo compito fu facilitato perché le tribù della Dacia, dopo aver dilagato nella piana ungherese, avevano preferito ripiegare evitando lo scontro diretto con le legioni già radunate ad Aquileia. Cessato l'allarme sul fronte orientale, Cesare poté allora concentrarsi sulla Gallia, dove la parte meridionale in mano romana, la Narbonese, era stata invasa dagli Elvezi. Cesare fece distruggere il ponte sul Rodano, poi reclutò uomini per far fronte all'inferiorità numerica e richiamò le legioni da Aquileia. Poco dopo attaccò gli Elvezi e li sconfisse a Bibracte. Venne poi il turno dei germani di Ariovisto, che avevano attraversato il Reno: battutili ai piedi dei Vosgi, Cesare fortificò il fiume per coprirsi le spalle, poi mosse verso il nord della Gallia per sedare la coalizione dei Belgi e dei loro alleati (Nervi, Viromandui, Atrebati) che nel frattempo si erano sollevati sotto il comando di Boduognato. Sconfisse anche loro, nel luglio 57 a.C., sul fiume Sambre: ormai padrone di quasi tutta la Gallia, alla fine dell'anno successivo Cesare dirigeva i suoi verso le coste atlantiche per aver la meglio sui Veneti, impadronirsi delle navi, fare incetta di



CREATIVE COMMONS, ANSA

Il quadro "Cesare" di Yvon Adolphe (1817-1893). In basso, il busto dello stesso condottiero romano.

INVIATO DI GUERRA

Asciutto, essenziale ma non per questo meno raffinato: è lo stile quasi "giornalistico" con cui Cesare raccontò in terza persona le sue grandi campagne militari, Guerra gallica e Guerra civile, nei celeberrimi "Commentarii". Dietro l'apparente semplicità e l'impassibile obiettività della narrazione, emerge l'intento di presentare le proprie imprese belliche non come una iniziativa personale (cosa che gli rinfacciava il Senato), ma come un fatto necessario per proteggere l'incolumità della stessa Roma dalle minacce esterne. Idem la guerra civile: anch'essa necessaria, e non certo perché lui prendesse il potere ma per difendere Roma dal nemico. Lo stile, l'abilità letteraria e l'autostima di Cesare si riassumono nell'iscrizione che dettò in occasione del trionfo contro Farnace II del settembre del 46 a.C.: "Veni, vidi, vici" ("Venni, vidi, vinsi"). Tanto asciutta ed efficace da diventare proverbiale.

vettovaglie e tentare un approdo oltremanica, in Britannia, dove nessun esercito romano aveva mai messo piede. Bramoso di conquiste, Cesare sbarcava poco dopo a Dover e riusciva ad avere la meglio su buona parte dell'isola meridionale. La conquista gli fu impedita solo dalle notizie di una nuova grande rivolta che infiammava la Gallia. La animava Vercingetorige, il capo degli Arverni, che era riuscito a raccogliere tutte le tribù galliche compresi gli Edui fedeli a Roma. In poco tempo il capo gallico aveva ricacciato i romani da quasi tutti gli avamposti fiaccandoli con sortite di guerriglia, creando terra bruciata e impedendo il ricorso ai rifornimenti. Tornato dunque precipitosamente in Gallia, nel 52 a.C. Cesare sorprendeva i nemici nella fortezza di Avarico (l'odierna Bourges) e li sottoponeva ad un lungo assedio. Vercingetorige intanto andava perdendo la fiducia dei suoi a causa delle voci, alimentate ad hoc, che lo volevano intenzionato a diventare capo supremo delle Gallie con il beneplacito romano. I Galli si trincerarono infine nella roccaforte di Alesia per un estremo tentativo di resistenza, ma furono stroncati dopo un assedio da manuale. Nel 51 a.C. la Gallia veniva così organizzata in provincia romana. Quanto alla Britannia, la vittoria di Cesare contro Cassivellauno portò solo ostaggi e un tributo annuo; ma pur ritirandosi il proconsole riuscì a imbastire rapporti di clientela che avrebbero fornito la base per la futura conquista dell'isola, un secolo dopo, nel 43 d.C. Gli accordi del "triumvirato" scadevano il primo marzo 50 a.C. e imponevano a Cesare di lasciare il comando in Gallia. Crasso era nel frattempo morto in Oriente: Cesare non aveva alcuna intenzione di rinunciare alle truppe se anche Pompeo non avesse fatto lo stesso. Da Roma Pompeo e il Senato si accordarono per resistergli. Cesare varcò in armi il fiume Rubicone, che segnava il *limes* italiano: era la guerra civile, che ebbe ripercussioni enormi sulle istituzioni repubblicane avviandole al tramonto. Cesare sconfisse Pompeo a Farsalo costringendolo alla fuga in Egitto. Qui era in corso una contesa dinastica tra Cleopatra VII e il fratello Tolomeo XIII e quest'ultimo, saputo che Cesare era alla caccia del rivale, gli fece recapitare la sua testa mozzata. Amareggiato per la fine di Pompeo, che era stato ucciso a tradimento, Cesare si inserì nella contesa e mise sul trono Cleopatra, da cui ebbe un figlio, Cesarione. Poi tornò a incalzare i seguaci di Pompeo, che nel frattempo si erano riorganizzati sotto il comando di Catone, battendoli a Tapso, in Tunisia (46 a.C.) e definitivamente l'anno dopo a Munda, in Spagna. Cesare poteva così celebrare quattro trionfi, uno per ciascuna campagna militare che aveva portato a termine: Gallia, Egitto, Ponto e Africa. Il 14 febbraio del 44 a.C. assunse la carica di dittatore a vita e subito dopo avviò un vasto programma di riforme teso a rafforzare e razionalizzare lo stato: un nuovo censimento, nuove colonie, la riorganizzazione della burocrazia e una serie di grandi opere. Progettò inoltre campagne militari di conquista nei confronti dei Germani, sul Danubio e in Dacia, coltivando l'idea di creare, ricalcando quanto fatto da Alessandro Magno tre secoli prima, un grande stato universale. Questa politica di grandezza, basata sul suo indubbio carisma, urtò però la sensibilità dei senatori, già irritati per il progressivo rafforzamento delle assemblee popolari: molti di loro vedevano ormai in Cesare una minaccia per la stessa sopravvivenza della Repubblica.
Alle Idi di marzo, il 15 del mese, l'oratore Marco Giunio Bruto, Decimo Bruto e Gaio Cassio Longino, questi ultimi ex sostenitori di Cesare, lo attesero con altri congiurati in Senato e lo colpirono con 23 coltellate, uccidendo l'uomo che aveva cambiato per sempre la storia di Roma. •

Forte di **tanti trionfi**, Cesare coltivò l'idea di creare un grande **stato universale** come aveva fatto Alessandro Magno

CREATIVE COMMONS

GERMANICO (15 A.C. – 19 D.C.)

Il trionfo di Germanico, celebrato nel 17 d.C., in un quadro di Carl Theodor von Piloty. Sotto, il denario a lui dedicato.

Adorato dal popolo e dai soldati ma inviso al potere nonostante i nobili natali, Druso Claudio Nerone ereditò il soprannome di Germanico dal padre, Druso, il generale che portò il potere di Roma fino alle rive dell'Elba, e in seguito lo legittimò con le sue imprese. Era nato il 24 maggio del 15 a.C. ad Anzio, figlio di Druso maggiore e Antonia minore, come tale rampollo tanto della gens Claudia che della Giulia. Nel 2 e nel 4 d.C. vennero a mancare Lucio e Gaio, figli adottivi di Augusto, che si ritrovò nella condizione di dover scegliere degli eredi. Per farlo richiamò Tiberio dal suo esilio volontario e lo adottò, costringendolo poi a fare lo stesso con il nipote Germanico, che prese così un nuovo nome: Germanico Giulio Cesare. Per cementare ulteriormente la sua appartenenza alla nuova famiglia il giovane ebbe in moglie l'adolescente Agrippina maggiore, nipote dell'imperatore: la coppia avrebbe avuto nove figli tra i quali spiccano i nomi di Gaio Cesare (meglio noto come Caligola) e della bellissima Giulia Drusilla. Ormai erede di Augusto, Germanico fu mandato a farsi le ossa, a fianco di Tiberio, nella repressione delle genti pannoniche, domata dopo tre anni di guerra durante i quali il giovane si mise in luce al punto da meritarsi il trionfo. La stessa coppia di generali fu scelta per tamponare l'enorme falla venutasi a creare nello scacchiere difensivo di Roma all'indomani della disfatta di Teutoburgo (9 d.C.) quando Publio Quintilio Varo e le sue legioni vennero massacrate dai Germani di Arminio. Morto Augusto nel 14 d.C., Tiberio ereditò il potere e Germanico, divenuto console, il comando delle truppe del Reno, giusto in tempo per porre rimedio al malcontento dei soldati ormai sfociato in una pericolosa rivolta. Ristabilito il controllo delle truppe, nel 15 d.C. avviò una serie di operazioni militari in Germania, durante le quali ritrovò i resti delle legioni di Varo nella selva di Teutoburgo, recuperandone in parte le insegne, e l'anno dopo condusse le sue armate in Germania per via fluviale, schiacciando e umiliando Arminio in due successive battaglie, a Idistaviso e poi in quella del Vallo Angivariano. Il rientro a Roma fu trionfale, la sua popolarità era giunta all'apice, tanto da trasformarsi in un problema per Tiberio, timoroso di quel figlio adottivo in grado di fargli ombra. Così decise di spedirlo lontano dall'Urbe in compagnia di un suo fedelissimo che ne controllasse le mosse. Germanico e il pedante Gneo Calpurnio Pisone, governatore della provincia di Siria, ebbero il compito di gestire l'instabilità politica provocata dalla morte, nel 18 d.C. dei re vassalli di Cappadocia, Commagene e Ciliciadiede. Alle prese con uno scenario affatto nuovo, il figlio di Druso seppe condursi anche da navigato diplomatico, riuscendo a sistemare mirabilmente la regione, senza però poter evitare di entrare in conflitto con Pisone che fu costretto a rientrare a Roma. Appena il funzionario partì, Germanico cadde ammalato ad Antiochia e, dopo atroci sofferenze, si spense il 10 ottobre del 19 d.C. a soli 34 anni, avendo avuto il tempo di confessare alla moglie il sospetto di essere stato avvelenato dal fedelissimo del padre adottivo. Sospetto che a Roma divenne una certezza e mosse il popolo a profondo sdegno, sentimento che lambì anche l'imperatore, il quale fece poco o nulla per tacitare i maligni, mancando perfino di presenziare alla tumulazione di Germanico. Il processo a Pisone non riuscì a provare l'avvelenamento, ma le accuse che gli vennero mosse furono tante e così gravi da indurlo al suicidio. •

LA FLOTTA ROMANA

La rivincita sui Germani di Arminio, quelli che a Teutoburgo nel 9 d.C. avevano massacrato le legioni di Varo, arrivò per Roma nel 16 dopo Cristo. Per giungere indisturbato nelle terre dei nemici, Germanico decise di approntare una flotta che conducesse le legioni fino alla foce del fiume Amisia: in tempi rapidi furono approntate oltre mille navi agili e veloci dotate anche di macchine da guerra per la difesa. Le due schiaccianti vittorie contro le tribù riunite sotto il comando di Arminio (a Idistaviso e presso il Vallo Angirvariano), permisero al generale romano di debellare i nemici tra il Reno e l'Elba. Sulla via del ritorno, però, la flotta romana fu dispersa da una tempesta e costretta a subire notevoli perdite.

CREATIVE COMMONS

TITO (39-81 D.C.)

L'arco di Tito a Roma.
Sotto, la sua statua.

Decimo imperatore romano, il secondo della dinastia Flavia dopo il padre Vespasiano e prima del fratello Domiziano, Tito Flavio Cesare Vespasiano Augusto apparteneva a quella nobiltà italica che durante la prima metà del I secolo d.C. prese a sostituire la vecchia aristocrazia romana ormai logorata da decenni di guerre civili. Il suo principato fu brevissimo, dal 79 all'81 d.C. ma coincise con alcuni eventi cardine della storia di Roma. Nel 79 l'eruzione del Vesuvio distrusse le ricche città di Ercolano e Pompei e nello stesso anno un rovinoso incendio durato tre giorni devastò l'Urbe; l'anno dopo, però, la città prese possesso del suo monumento simbolo, il Colosseo, e fu proprio Tito a inaugurarlo nella parte occidentale del Foro dove un decennio dopo sarebbe sorto l'arco a lui dedicato a seguito della vittoriosa campagna in Galilea. La sua carriera militare era cominciata, tra il 58 e il 60, in Germania, per poi proseguire in Britannia, probabilmente al seguito delle truppe inviate a rinforzo delle legioni impegnate nel sedare la rivolta di Budicca, regina della tribù degli Iceni. Ma l'apice arrivò, appunto, con la Guerra giudaica che impegnò Roma dal 66 al 70 nel difficile tentativo di sedare la rivolta degli ebrei. Partito al seguito del padre Vespasiano, Tito fu diretto protagonista della conquista di cinque forti nemici, ultimo dei quali la città di Gerusalemme, cinta d'assedio dai Romani dal marzo al settembre del 70. Sette mesi logoranti durante i quali Tito fece erigere attorno alla città un muro che impedisse l'arrivo di rifornimenti e impegnò le truppe nella costruzione di torri d'assedio e nel tentativo di sfondare le possenti mura con gli arieti. Le legioni dovettero respingere non poche sortite dei ribelli, lo stesso Tito fu colpito da una pietra e seriamente ferito. Presa la Fortezza Antonia, nel vano tentativo di penetrare nel Tempio gli occupanti finirono per dargli fuoco e l'incendio si diffuse rapidamente all'intera città dove i soldati romani, sparpagliati per le strade, si resero responsabili di una carneficina. Quel che non distrussero le fiamme, cadde a seguito degli ordini di Tito che volle radere al suolo la città salvaguardando soltanto le torri più alte.

Se Gerusalemme era distrutta, Roma, dopo la morte di Nerone, era martoriata dalla Guerra civile. Il 69 fu l'anno dei quattro imperatori: Galba, successore di Nerone, in carica dal giugno 68, Otone, entrato in carica a gennaio, Vitellio, imperatore da aprile, e Vespasiano, che ottenne la porpora a dicembre per tenerla saldamente per dieci anni. Tito fu cooptato al potere, diventando a tutti gli effetti il collega del genitore al governo. Fu investito del potere proconsolare e della potestà tribunizia e nominato prefetto del pretorio, carica che gli garantiva il controllo effettivo della città di Roma.

Quando nel 79 succedette al padre molti a Roma temettero di trovarsi di fronte a un nuovo Nerone, a causa dei numerosi vizi che gli venivano attribuiti. Invece, fu un valido e stimato imperatore, amato dal popolo, pronto a riconoscere le sue virtù. Dimostrò la sua generosità non soltanto nell'organizzazione di fastosi giochi gladiatori, le cui spese non gravarono sulle tasche dei cittadini, ma soprattutto prodigandosi nell'assistenza delle popolazioni colpite dall'eruzione del Vesuvio: visitò Pompei subito dopo la distruzione e lo stesso fece l'anno successivo. Morì dopo appena due anni di regno a seguito di una forte febbre. Secondo Svetonio a causa della malaria contratta assistendo i malati, altri parlarono di un avvelenamento su ordine del fratello Domiziano che gli succedette. •

L'ASSEDIO DI IOTAPATA

Durante la Guerra Giudaica l'assedio di Iotapata, antico villaggio fortificato, dette non pochi problemi a Vespasiano. La città resistette 47 giorni e crollò soltanto a causa di un traditore che suggerì ai romani il momento giusto in cui attaccare. Alle prime luci dell'alba, quando al termine dell'ultimo turno di guardia le sentinelle si addormentavano, i soldati di Vespasiano si avvicinarono alle mura: per primo diede la scalata il futuro imperatore Tito, con lui c'era Domizio Sabino, uno dei tribuni, e un gruppo di pochi uomini della legio XV Apollinaris. Una volta uccise le sentinelle, i Romani poterono entrare indisturbati nella città dormiente. Ne seguì un tremendo massacro e la distruzione dell'intero villaggio.

La ricostruzione di un ariete romano.

CREATIVE COMMONS

TRAIANO (53-117 D.C.)

La giustizia di Traiano in un dipinto di Eugène Delacroix (1798–1863). Nel tondo, aureo coniato dall'imperatore nel 98 d.C.

Alto e prestante, Traiano era l'incarnazione vivente del periodo d'oro che stava vivendo l'Impero, vigoroso e solido come mai prima. Ispanico di nascita (vide la luce a Italica, vicino all'attuale Siviglia, nel 53 d.C.), Marco Ulpio Traiano apparteneva a una famiglia provinciale di elevato lignaggio senatorio, la gens Ulpia, originaria di Todi in Umbria. Dedicatosi alla carriera militare, seguì il classico *cursus honorum* militando dapprima in Siria e poi, dopo la nomina a governatore in Germania, lungo i confini del Reno. Durante la campagna condotta contro le bellicose tribù che minacciavano il *limes*, si distinse per le sue doti di stratega e combattente di razza, condividendo le battaglie a fianco dei suoi uomini e guadagnandosi stima e fedeltà assoluta. Proprio mentre si trovava occupato lungo le frontiere lo colse, nel 96, la notizia dell'eliminazione di Domiziano e dell'ascesa sul soglio imperiale del mite Cocceio Nerva. L'anziano senatore, necessitando di un alleato che lo aiutasse a superare la diffidenza delle truppe adottò poco dopo Traiano, fresco di vittoria in Pannonia, come suo successore, inaugurando una prassi destinata a perdurare quasi un secolo, fino alla morte di Marco Aurelio. Nerva aveva intuito che Traiano possedeva, oltre all'indubbio carisma e alle grandi doti militari, la capacità di dare seguito a quelle riforme sociali ed economiche di cui l'impero aveva bisogno: tutela della piccola proprietà minacciata dal dilagare del latifondo, rilancio dell'agricoltura, miglioramento del sistema giudiziario e una più equa distribuzione delle imposte. Quando Nerva morì, popolo ed esercito acclamarono dunque Traiano. Lui ricambiò tale consenso con un governo saggio ed equilibrato, evitando accuratamente le persecuzioni e i bagni di sangue inflitti da Domiziano ad avversari, filosofi, ebrei e adepti di quella che era all'epoca considerata solo una nuova setta giudaica, i cristiani. Considerato l'emblema della giustizia, Traiano fu, in effetti, uno degli imperatori più seri e corretti della storia di Roma. Pur non essendo colto come un Adriano o un Marco Aurelio, mostrò un'intelligenza fuori dal comune nella gestione dello Stato, considerando sempre la legge al di sopra di tutto, compresa la sua persona, ed eliminando tutto ciò che, come i rituali orientali introdotti da alcuni assai meno virtuosi predecessori, poteva infastidire i senatori, desiderosi di intrattenere un rapporto meno distaccato e formale con la figura dell'imperatore. La sua morigeratezza stride, almeno apparentemente, con la bellicosità di cui diede prova all'inizio del suo mandato, quando intraprese la prima delle due sanguinose campagne per la conquista della Dacia, regione sulla riva settentrionale del Danubio, oggi all'incirca corrispondente alla Romania. Varie le ragioni per cui, nel 101, mosse guerra al regno di Decebalo: dalla necessità di affermare il proprio prestigio, ribaltando a favore di Roma gli equilibri stabiliti da un poco vantaggioso trattato precedentemente stretto da Domiziano con i Daci, al bisogno di assicurarsi il controllo di una zona strategica di confine, in cui la persistenza di un forte regno autonomo poteva essere potenzialmente pericolosa; non da ultimo, la volontà di mettere le mani sulle ricche miniere d'argento e oro presenti sul territorio dacico. Le campagne militari perdurarono, a più

CREATIVE COMMONS

riprese, fino al 106 quando Decebalo, dopo aver perso Sarmizegetusa Regia, fu sconfitto e si suicidò per evitare di cadere prigioniero. Sulle rovine dell'ex capitale Traiano fondò Ulpia Traiana Sarmizegetusa, annesse la Dacia come provincia all'impero e la popolò di coloni romani, ordinando di rappresentare infine il suo trionfo sulla colonna che fece erigere nel Foro da lui stesso edificato. Anche in questo caso, però, l'imperatore non volle indulgere nell'autocelebrazione. Lo stesso Traiano non è presentato come un semidio, al contrario emerge come un uomo la cui impresa si compie solo grazie a saggezza, abilità e attitudine al comando. Tutte doti che dimostrò anche in Oriente contro i Parti, tradizionali nemici di Roma, i quali avevano osato porre arbitrariamente un re sul trono di Armenia, all'epoca uno stato cuscinetto conteso tra le due potenze: usando come base la neocostituita provincia di Arabia Petrea (Siria, Giordania, Giudea e parte dell'Arabia Saudita), nel 113 l'imperatore marciò in Armenia, depose il sovrano e inglobò il suo territorio nell'impero, poi si diresse verso la Partia conquistando una dopo l'altra le città di Babilonia, Seleucia e, infine, la capitale Ctesifonte (116). Dopo aver dichiarato anche la Mesopotamia nuova provincia dell'impero, lamentandosi di essere troppo vecchio per seguire le orme di Alessandro Magno che era giunto fino in India, Traiano si ritirò avendo condotto le insegne di Roma sino al Golfo Persico. Conquiste periferiche e fragili, certo, e oggetto di continui interventi militari fino alla loro perdita definitiva, qualche secolo dopo. Intanto, però, Traiano si era assicurato il controllo di tutti i territori dall'Egitto alle province asiatiche, trasformando il Mediterraneo nel Mare Nostrum (o Mare Internum), in pratica il "lago privato" dei Romani. Al di là dell'indubbio carisma dell'imperatore, la sua amministrazione si giovò della presenza al suo fianco di donne capaci e autorevoli come la moglie Plotina e la sorella Marciana, compartecipi delle scelte politiche dell'imperatore e promotrici di una serie di misure umanitarie. La filantropia di Traiano e delle donne della sua famiglia influenzò i contemporanei e i successori e contribuì all'immagine dell'*optimus princeps* salutato da tutti, la definizione è dello scrittore Plinio il Vecchio, come colui che "seppe riportare la gioia tra i Romani". Questo unanime consenso era garantito anche da efficaci e persuasive campagne di comunicazione che accompagnarono la costruzione di opere di pubblica utilità come i porti di Ostia (Portus), odierna Fiumicino, volto ai traffici nel Mediterraneo occidentale, e di Ancona, funzionale ai collegamenti marittimi con le regioni orientali, nonché del Foro che, inaugurato nel 117, risolse i problemi di congestione e sovraffollamento dell'area attorno alla Via Sacra, cuore pulsante dell'Urbe. L'affetto incondizionato per la figura dell'imperatore spinse i Romani a perdonargli gli eccessi in campo sessuale e una certa inclinazione al bere, peccati che non furono invece perdonati agli odiati Nerone e Domiziano. Quando l'8 agosto del 117 l'imperatore morì (forse per un edema polmonare) a Selinus in Cilicia (oggi Turchia), il popolo gli decretò, primo e unico caso nella storia di Roma, il trionfo postumo nell'Urbe: del resto si era ammalato mentre preparava l'ennesima guerra contro i Parti, secondo i beninformati cavalcando sotto la pioggia con i suoi soldati. Le ceneri furono raccolte in un'urna d'oro deposta nella base della Colonna Traiana, in deroga all'antica legge che proibiva le sepolture all'interno del perimetro cittadino. Essa venne in seguito trafugata dai Visigoti durante il sacco del 410, e se ne persero per sempre le tracce. •

Instancabile combattente in **Oriente** e in Dacia, con lui l'impero raggiunse la **massima estensione**

CRONACA DI UN TRIONFO

Un racconto scolpito animato da oltre 2500 figure che attraversa due campagne belliche alternando scene di battaglie e di eroismo ad atti di clemenza, con un solo e incontrastato protagonista, Traiano, che compare ben 59 volte. Sono questi i temi scolpiti sulla Colonna Traiana, una delle meraviglie dell'antichità. Inaugurata nel 113 d.C. nel Foro di Traiano, racconta le fasi salienti della conquista della Dacia che fu condotta dall'Imperatore in due diverse campagne nel 101-102 e nel 105-106. Il monumento aveva lo scopo di commemorare l'impresa e la figura del sovrano: alla sommità, infatti, era collocata una sua statua di bronzo che si poteva raggiungere salendo i 185 scalini della scala a chiocciola interna. Andò perduta nel Medioevo, così nel 1587 papa Sisto V vi fece collocare il san Pietro visibile ancora oggi.

La Colonna Traiana a Roma fu fatta erigere da Traiano dopo il trionfo in Dacia.

CREATIVE COMMONS, CANSTOCK

COSTANTINO (247-337 D.C.)

La battaglia del Ponte Milvio (28 ottobre 312 d.C.) in un quadro di un seguace di Giulio Romano.

Intrepido condottiero e politico lungimirante, Costantino comprese l'importanza del Cristianesimo come elemento di coesione dell'impero e aprì le porte al nuovo credo cambiando la Storia. Nato nel 274 d.C. a Naissus, in Mesia – oggi sarebbe serbo -, era cresciuto in un periodo di travaglio per l'Impero, suddiviso in quattro parti da Diocleziano che lo aveva trasformato in una tetrarchia con due Augusti (gli imperatori) e due Cesari (loro successori designati), ciascuno dislocato in una capitale diversa vicina ai "fronti caldi" dei confini. I due Augusti, Diocleziano da Nicomedia (attuale İzmit,in Turchia) e Massimiano da Milano, e i rispettivi Cesari, Galerio da Sirmio (Sremska Mitrovica, in Serbia), Costanzo Cloro da Treviri (Trier, in Germania), avrebbero dovuto governare un impero diviso in dodici diocesi e 101 province, sottoposto a una rigida burocrazia e tenuto assieme dalla restaurazione della religione tradizionale romana dove il culto riservato agli dei era esteso, apertamente, anche all'imperatore. Tra questi, Costanzo Cloro ebbe il compito di combattere i barbari in Britannia e proprio qui lo raggiunse Costantino, il suo giovane figlio, che già si era fatto le ossa in Palestina e in Egitto. Sull'isola, lungo il Vallo eretto da Adriano un secolo e mezzo prima, ebbe modo di dimostrare il suo valore e quando Costanzo morì nel corso dell'ennesima battaglia, fu acclamato senza esitazione dai soldati nuovo augusto d'Occidente. Nel 306 il volitivo Massenzio, figlio di Massimiano e cognato di Galerio, si fece proclamare a sua volta imperatore dalle truppe a Roma e l'impero ripiombò nel caos. Per riportare l'ordine serviva un uomo di polso e Costantino, idolatrato dall'esercito, era l'unico in grado di intervenire contro l'usurpatore e sperare di scalzarlo da Roma dove, sostenuto dai pretoriani e dalla plebe a suon di elargizioni di grano, si comportava ormai da padrone assoluto. L'occasione giusta arrivò proprio a seguito della morte, il 5 maggio del 311, di Galerio: mentre Licinio, rozzo guerriero sodale del defunto augusto, e il rivale Massimino Daia presero a contendersi il trono vacante d'Oriente, Costantino si trovò le mani libere per concentrasi contro Massenzio. Varcate dunque le Alpi nella primavera del 312, sconfisse l'esercito nemico a Brescia e a Verona e si aprì le porte verso Roma. Marciando in direzione del Tevere dove la Cassia si univa alla Flaminia, giunse in località "Saxa Rubra" - detta così perché rossa per il tufo - e si trovò davanti, a nove miglia da Roma, l'intero esercito di Massenzio. Secondo la leggenda Costantino a questo punto ebbe la visione di un'immensa croce di luce sospesa nel vuoto e fiammeggiante più del sole, sotto la quale si leggeva in greco la scritta "Con questo vinci". Turbato, trascorse la notte in dormiveglia nella sua tenda da campo, finché poco prima dell'alba fu vinto da un sonno pesante: in sogno, una nuova visione lo esortò a usare il "segno" contro i suoi nemici, così il giorno dopo, 28 ottobre 312, avrebbe ottenuto la vittoria. La cavalleria di Massenzio era composta per lo più da numidi e mori, leggeri e agili, e in misura minore di elementi corazzati; quella gallica di Costantino, invece, era più

> Con la vittoria di **Ponte Milvio**, l'Occidente tornava unificato nelle mani di **un solo imperatore**

CREATIVE COMMONS

dinamica, solida e dotata di maggiore impeto. Alle prime cariche, i nemici arretrarono verso il Tevere nei pressi del Ponte Milvio: presi dal panico, i più fuggirono o perirono nel fiume. Massenzio, impazzito dal terrore, tentò di farsi largo sul ponte per mettersi in salvo ma spinto dalla calca, o forse da qualcuno che lo riconobbe, cadde in acqua e scomparve. Due giorni dopo il suo cadavere fu trovato nel fango: riconosciuto da un soldato, fu decapitato e la testa, consegnata a Costantino su una lancia, fece il giro dell'Urbe tra le truppe in festa. Con la vittoria del Ponte Milvio, tutta l'Italia passava sotto il suo controllo e dopo tanti anni l'Occidente era unificato nelle mani di un unico imperatore. La posizione di Costantino si rinsaldò nel febbraio successivo grazie all'alleanza stabilita con il collega d'Oriente Licinio. In quell'occasione, a Milano, i due firmarono un editto destinato a passare alla storia: riprendendo una disposizione dettata due anni prima da Galerio, decisero di concedere al Cristianesimo lo *status* di "religione lecita" equiparandola agli altri culti. Il gesto era rivoluzionario perché fino a quel momento i cristiani, soprattutto in Oriente, erano stati perseguitati in quanto ritenuti "empi": rifiutandosi di sacrificare agli dei, per la religione romana garanti della prosperità

dello Stato, i cristiani violavano le leggi, sovvertivano l'ordine e rischiavano di esporre l'impero a catastrofi, disordini e sventure. L'editto di Milano, invece, non solo poneva fine a una lunga scia di sangue, ma decretava anche una scelta di campo che sarebbe stata gravida di conseguenze. L'equilibrio stabilito tra i due augusti si rivelò però molto precario e l'impero fu presto sconvolto di nuovo dalla guerra. Il 18 settembre 324, a Crisopoli (oggi è il quartiere di Scutari di Istanbul), si consumò lo scontro finale: Licinio, sconfitto da Costantino, fu costretto a ripiegare a Nicomedia e infine consegnarsi al rivale, finendo l'anno seguente giustiziato per impiccagione. A quarant'anni dalla sua istituzione, finiva la tetrarchia e l'impero tornava a essere governato da una sola persona. Costantino si propose subito come *Restitutor Orbis*, restauratore del mondo, e si fece promotore di un'intensa opera di consolidamento del potere statale e dell'unità dell'impero fondandoli sul prestigio che emanava dalla sua stessa persona: ne fu plastico esempio il cambiamento del nome del consiglio in *consistorium*, ossia "luogo dove si sta in piedi" perché i suoi membri dovevano stare eretti e non più seduti quando conferivano con lui. Affidò inoltre al *comitatus*, cioè a un gruppo di fedelissimi, il compito di svolgere le mansioni più delicate; viceversa tutte le cariche che fino a quel momento erano state protagoniste, nel bene e nel male, della vita dell'impero furono drasticamente ridimensionate. Nel 324 Costantino elevò al cesarato il figlio Costanzo e decise di fondare in Oriente, sul Bosforo, una nuova capitale per il suo impero. L'11 maggio di sei anni dopo l'antica Byzantion divenne la Nuova Roma con un complesso rito di fondazione che riprendeva quello delle città romane e prima ancora etrusche e fu lo stesso imperatore, in ossequio al suo ruolo di pontefice massimo, a tracciarne il pomerium, ossia il perimetro sacro: del resto seppure il Cristianesimo fosse diffuso, la maggior parte dei sudditi era ancora pagana ed era meglio assicurarsi il favore degli dei della tradizione prima di sostituirli con il Dio unico "nuovo". Nel 337 Costantino partì per l'ennesima campagna militare, stavolta contro i Persiani. Era ancora forte e robusto, ma aveva 63 anni, la maggior parte dei quali passati sui campi di battaglia. Si ammalò e fu costretto a rientrare a Nicomedia dove, battezzato dal vescovo Eusebio, spirò il 22 maggio, nella festa di Pentecoste. Per evitare guerre civili, preferì spartire tra i tre figli l'impero: così facendo però decretò la fine dell'unità territoriale e politica tanto faticosamente ritrovata, e aprì le porte a quella crisi che in poco meno di un secolo e mezzo avrebbe portato la compagine romana alla fine. •

LO SCONTRO CON LICINIO

La battaglia di Crisopoli, combattuta il 18 settembre 324 d.C. presso Calcedonia, in Asia Minore, pose fine alla Tetrarchia e fece di Costantino l'unico imperatore. Dopo essere stato sconfitto, prima ad Adrianopoli e dopo sull'Ellesponto, Licinio si era ritirato a Calcedonia, intorno alla quale, nelle gole e sulle colline, aveva disposto le sue truppe. Costantino sbarcò con la sua armata presso il promontorio Sacro e cominciò a disporre i suoi effettivi per lo scontro. Sul campo le forze si equivalevano, secondo le fonti se ne contavano 130mila per parte, ma il massiccio attacco frontale delle truppe di Costantino non lasciò scampo ai nemici. Licinio riparò con la cavalleria a Nicomedia dove, assediato, uscì dalla città e si consegnò a Costantino.

Costantino vincitore contro Licinio e protettore della Chiesa, in un quadro di Giovanni Domenico Tiepolo (1751).

CREATIVE COMMONS

STILICONE (359-408)

Stilicone (a destra) ritratto sullo splendido dittico d'avorio conservato nel Tesoro del Duomo di Monza.

Flavio Stilicone era nato in Germania nel 359 da padre di origine vandala, ausiliario ufficiale di cavalleria sotto l'imperatore Valente, e madre romana. Si considerò sempre cittadino dell'Urbe a tutti gli effetti e, seguendo le orme paterne, servì nell'esercito. Il mondo romano era da tempo minacciato dai barbari che premevano alle sue frontiere e di fronte alle difficoltà di armare i propri concittadini (moltissimi preferivano farsi tagliare un arto piuttosto che arruolarsi) si fece sempre più uso di mercenari germanici e nelle legioni l'elemento predominante divenne quello dei barbari. Non è un caso, dunque, che lo stesso Stilicone, seppur di natali vandali, si dimostrò uno dei più validi e forse l'ultimo, con Ezio, difensore della romanità. Si fece notare proprio nelle campagne contro i Visigoti (391-392 d.C.) ottenendo in brevissimo tempo la fiducia dell'imperatore Teodosio I, il quale dapprima lo inviò in missione diplomatica in Persia, poi gli affidò il comando delle truppe impegnate nella guerra all'usurpatore Flavio Eugenio, che fu sconfitto nella battaglia del Frigido presso Gorizia. Poco prima di morire, nel gennaio del 395, Teodosio vide in Stilicone l'uomo a cui poter affidare la reggenza dell'impero a nome dell'undicenne Onorio, che salì sul trono d'Occidente, mentre al fratello Arcadio andò la parte orientale. Il generale divenne di fatto il capo delle truppe dell'esercito d'Occidente. Nel novembre del 401 d.C. l'ex alleato Alarico, che era stato a fianco di Stilicone al Frigido, invase l'Italia e pose l'assedio a Milano, capitale d'Occidente. Stilicone lo affrontò a Pollentia (Cuneo) il 6 aprile 402 d.C., durante le celebrazioni pasquali, e lo sconfisse; lo stesso fece l'anno dopo a Verona. L'esercito schierato a Pollentia, composto da Alani, Vandali e Goti, era più barbaro che romano. Questa politica di inclusione di cui Stilicone fu promotore diede i propri frutti militari, ma finì per alienare al condottiero il consenso della corte, soprattutto quella orientale. Per celebrare la vittoria l'imperatore e il suo generale entrarono trionfalmente a Roma e sfilarono davanti al popolo sullo stesso carro. Nel 405 d.C. Stilicone venne di nuovo onorato con la carica di console e l'anno dopo celebrò un nuovo trionfo per la vittoria di Fiesole contro l'ostrogoto Radagasio. Sarà il suo canto del cigno. Le forze a disposizione non erano abbastanza numerose e i continui dissidi interni avevano irrimediabilmente indebolito l'impero. Nel 406 d.C. un'ondata di barbari approfittò del fatto che il fiume Reno, che rappresentava il confine a nord dell'impero, fosse ghiacciato e di fronte alle frontiere pressoché sguarnite poté fare liberamente ingresso nei territori romani. La colpa venne scaricata su Stilicone e circolò la voce, palesemente falsa, che fosse sul punto di recarsi a Costantinopoli con l'intenzione di deporre Teodosio e porre sul trono imperiale il figlio Eucherio. Braccato dai nemici, non ebbe scampo: venne ucciso il 22 agosto del 408 d.C. a Ravenna al termine di una ribellione anti-barbarica. La sua morte, a cui seguì l'esecuzione di sua moglie Serena e di Eucherio, accelerò il processo di disgregazione dell'impero d'Occidente e la sua fine. Due anni dopo Roma venne saccheggiata da Alarico, sotto le cui insegne militavano moltissimi legionari sfuggiti alla repressione anti-barbarica. •

LA BATTAGLIA DEL FRIGIDO

Combattuta nel settembre del 394 d.C. nei pressi del fiume Frigido (Gorizia) la battaglia riconsegnò per l'ultima volta l'impero romano a un'unica figura, Teodosio I (nel tondo), imperatore d'Oriente, che sconfisse Flavio Eugenio, proclamatosi augusto alla morte, in circostanze misteriose, dell'imperatore d'Occidente Valentiniano II. I due contendenti avevano al loro fianco i rispettivi generali: Stilicone con Teodosio e il comandante romano di origine franca Flavio Arbogaste sotto Eugenio. Inizialmente la battaglia volse a favore di quest'ultimo, tuttavia un cambio di vento improvviso creò serie difficoltà alle fila dell'usurpatore perché le frecce scagliate non riuscivano a raggiungere i loro obiettivi. Ma a determinarne la sconfitta fu il tradimento di un reparto che avrebbe dovuto prendere alle spalle Teodosio e che invece si schierò dalla sua parte.

CREATIVE COMMONS

FLAVIO EZIO (390-454 D.C.)

Il suo nome è indissolubilmente legato all'ultima vittoria di Roma, quella contro Attila, e la storiografia moderna ne ha celebrato la figura di "martello dei barbari". Eppure la biografia di Flavio Ezio, generale romano attivo al crepuscolo dell'impero, restituisce un profilo più complesso, quello di un militare provetto, ma anche di un politico cinico e spregiudicato capace di stabilire con gli stessi barbari, quando possibile, un rapporto di mutua convenienza. D'altronde i nemici di Roma aveva imparato a conoscerli quando ancora ragazzino, lui figlio di un comandante militare romano nato a Durosturum (attuale Bulgaria) nel 390 d.C., venne inviato tra i Visigoti di Alarico e, successivamente, presso la corte degli Unni. In quegli anni, infatti, le varie tribù che premevano ai confini dell'Impero pretendevano ostaggi di rango per costringere Roma a rispettare i patti. Per il giovane Ezio fu una scuola di vita, un passo che lo segnerà per sempre e formerà i suoi sentimenti di amicizia e stima per questo popolo. Gli Unni saranno al suo fianco quando, dopo gli anni di apprendistato come tribuno militare, nel 425 d.C. Ezio costrinse Galla Placidia, madre e tutrice del nuovo imperatore d'Occidente Valentiniano III, a concedergli il comando supremo delle truppe in Gallia. L'anno seguente sconfisse i Visigoti che stavano assediando Arles e due anni più tardi liberò i territori lungo il Reno respingendo i Franchi. Negli anni che vanno dal 433 al 450 d.C., divenne la personalità più potente dell'impero d'Occidente e continuò a fare affidamento sugli Unni, ai quali in cambio della loro fedeltà cedette la Pannonia. Un'alleanza, quella con il fiero popolo pagano, che scatenò lo sdegno del vescovo di Marsiglia quando Ezio si servì di loro per sedare la rivolta dei Visigoti, cristiani di fede ariana. Ma per Ezio era già tempo di rientrare in Italia, minacciata da un altro pericolo, questa volta da sud: nel 439 d.C. i Vandali avevano conquistato Cartagine ed erano sbarcati in Sicilia. Anche l'imperatore d'Oriente Teodosio inviò in soccorso di Ezio una grande flotta, ma la spedizione romana congiunta sfumò a causa delle incursioni balcaniche degli Unni guidati da Attila. Gli ex alleati di Ezio decisero di attaccare l'impero romano d'Occidente nel 451 d.C.. A capo di una forte coalizione formata da Unni, Ostrogoti e Burgundi, Attila superò il fiume Reno sottomettendo numerose città. La prima mossa di Flavio fu quella di portare dalla sua parte Visigoti, Alani e persino gli stessi Burgundi. Il 20 settembre del 451 d.C. i due eserciti si scontrarono nella celebre battaglia dei Campi Catalaunici, nei pressi di Chalons en Champagne. La vittoria di Flavio Ezio non fu decisiva ma tatticamente fu un vero capolavoro, tant'è che Attila fu costretto a ritirarsi per il sopraggiungere dell'inverno.

Ma la coalizione faticosamente tenuta insieme da Ezio si sfaldò quasi subito e l'anno successivo Attila fu pronto a riprendere le ostilità invadendo l'Italia, conquistando e distruggendo numerose città, tra le quali Aquileia. Ezio a corto di truppe cercò quantomeno di rallentare l'avanzata del re barbaro, poi convinto a non marciare su Roma durante l'incontro con papa Leone I. Nel settembre del 454 d.C. a Ravenna, a seguito di una discussione avuta con Valentiniano III, Flavio Ezio venne assassinato in un agguato al quale non fu estraneo l'aristocratico e futuro imperatore Petronio Massimo. La sua morte venne vendicata l'anno successivo, quando due ex-guardie del corpo di Ezio, Optila e Traustila, assassinarono Valentiniano III a Roma. •

Il sacco di Roma da parte di Alarico in un quadro di Evariste-Vital Luminais. Al centro, ritratto di Ezio.

A SCUOLA DAGLI UNNI

Lo scambio di ostaggi per cautelarsi sul rispetto dei patti era una pratica piuttosto diffusa nell'antichità e l'ospite di turno veniva trattato con cortesia, spesso assimilava usi e costumi del nuovo popolo e stabiliva rapporti di amicizia. Andò così per Flavio Ezio che nel primo soggiorno obbligato presso i Goti di Alarico, dal 405 al 408, imparò l'arte della guerra. Lo stesso Alarico lo richiese ancora nel 408, ma questa volta Ezio fu inviato presso Rua, re degli Unni. Qui il futuro generale romano apprese la lingua del popolo delle steppe e assimilò la loro maestria nel combattere a cavallo e nell'uso dell'arco.

CREATIVE COMMONS, АРКАДИЙ ЗАРУБИН (BOX)

SHUTTERSTOCK

UN MODELLO DA IMITARE

L'IDEALE DELLA GRANDEZZA DI ROMA HA ATTRAVERSATO I SECOLI DIVENTANDO UN PARADIGMA CHE HA ISPIRATO UOMINI E MOVIMENTI POLITICI NELLE DIVERSE EPOCHE, DA CARLO MAGNO A NAPOLEONE, DAL RISORGIMENTO AL FASCISMO

Testo di Elena Percivaldi e Mario Galloni

L'antica Roma costituisce un modello perenne di grandezza, un paradigma di potenza militare, di eccellenza politica e giuridica e di levatura morale che si offre all'imitazione ammirata e quasi incondizionata delle epoche successive. Un mito che continua ancora oggi ad affascinare perché il solco tracciato da Roma nella storia dell'Umanità rappresenta un pomerio simbolico con il quale ogni epoca è chiamata a rapportarsi e pesare la propria dimensione. Se per Roma i suoi miti arcaici e fondativi rappresentavano lo specchio nel quale vedeva riflesse le virtù destinate a segnarne la gloria, per i tempi moderni e contemporanei le gesta dell'Urbe sono un *exemplum*, il termine di paragone al quale non è dato sottrarsi. I suoi mille anni appaiono attraversati da figure di legislatori, condottieri, filosofi, poeti e architetti rappresentate – spesso eccessivamente – così grandiose da essere inarrivabili. È però vero che nessun impero ha coperto un arco temporale tanto esteso quanto quello romano, e che forse nessuna costruzione politica ha segnato in maniera altrettanto indelebile il futuro dei popoli che ne hanno fatto parte. Per questo la storia di Roma, anche dopo la stessa caduta dell'Urbe, ha continuato a fornire i parametri per interpretare il presente, facendosi misura etica e politica di ogni tempo seguente.

UN GRANDE SOGNO

Quando ancora le rovine dell'impero erano fumanti, tra il V e il VI secolo d.C. l'ostrogoto Teodorico, educato a Costantinopoli nel culto di Roma antica, pur non dimenticando la sua componente germanica, governò l'Italia presentandosi come il legittimo successore degli imperatori romani, di cui adottò cerimoniali e iconografia. Quando le sue truppe liberarono il sud della Gallia dalla presenza dei Franchi, nelle lettere scritte ai nuovi sudditi esaltò non a caso il ritorno dei "Romani" e la sconfitta dei "Barbari". Per l'Urbe, trascurata dagli ultimi imperatori fino a diventare l'ombra di se stessa, ebbe cure particolari: ne fece restaurare le mura, il teatro di Pompeo e le cloache, rimise in sesto il Portus Licini, regolò l'uso delle acque pubbliche e il servizio dell'Annona; restaurò persino gli spettacoli circensi.

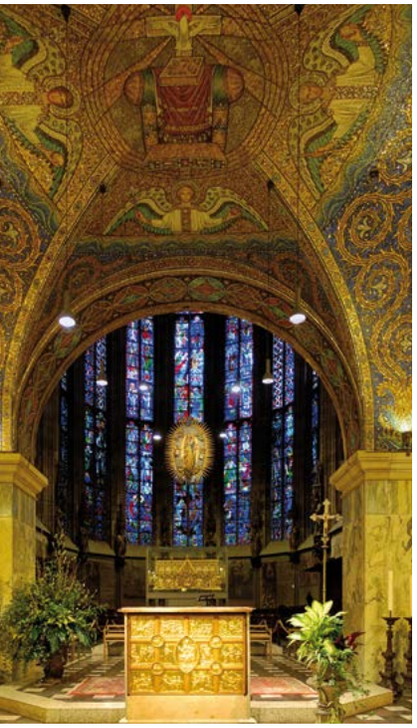
Due secoli dopo, Carlo Magno accarezzò il sogno di ricostituire l'impero romano – sebbene in chiave cristiana – facendosi incoronare imperatore a Roma da papa Adriano I, la notte di Natale dell'800: nell'Urbe infatti il papato aveva rifondato su nuove basi, non più solo laiche ma religiose, il dominio universale che era stato dei Cesari e la città continuava a essere percepita nell'immaginario collettivo come la sede naturale della sovranità, il cuore di un impero scomparso dalla carta geografica dell'Europa, ma ancora profondamente inciso nella memoria dei suoi nuovi abitanti. Carlo si considerava a tutti gli effetti il successore dei Cesari, e se anche stabilì il suo centro di potere ad Aquisgrana, in territorio germanico, accanto alla residenza imperiale fece costruire la Cappella Palatina prendendo a esempio il modello della chiesa di San Vitale a Ravenna, capolavoro dell'arte tardoantica. L'intero complesso venne inoltre denominato "Palatium", citando il colle Palatino che era stata la sede degli imperatori romani, e per il suo allestimento il sovrano e i suoi successori attinsero a piene mani dall'Italia: da Roma e da Ravenna arrivarono opere d'arte, colonne, capitelli e lastre variegate con cui fu realizzato il trono imperiale, nonché l'oggetto forse più prezioso, un sarcofago marmoreo del III secolo in cui Carlo Magno, alla sua morte nell'814, volle essere sepolto per rimanervi fino alla sua riesumazione nel 1165 per volere di Federico Barbarossa, che lo fece santificare. A proposito di quest'ultimo egli stesso accarezzò il sogno di restaurare un impero "romano" sul modello di quello antico, riprendendo un progetto che era già stato tentato dagli Ottoni ma trovando stavolta antagonisti irriducibili sia nei Comuni lombardi, ormai protagonisti della vita politica ed economica dell'Italia del XII secolo, sia nel Pontefice, timoroso che l'eccessivo potere imperiale potesse far ombra al Papato, uscito da poco moralmente vincitore dal conflitto con l'impero stesso durante la lunga lotta per le investiture.

Anche gli imperatori d'Oriente vollero sempre sottolineare il profondo rapporto che li legava a Roma, tanto che pur governando da Costantinopoli non si definirono mai "bizantini" – l'etichetta fu creata per comodità dalla storiografia più tarda – ma "Romei", cioè appunto Romani di lingua greca. In Occidente, invece, nessuno degli imperatori medievali volle mai rinunciare all'incoronazione nella città dei Cesari, ▶

Il ritratto di Carlo Magno immaginato dal pittore Albrecht Dürer. Il primo imperatore del Sacro Romano Impero si considerava a tutti gli effetti il successore dei Cesari.

Nell'800 Roma continuava a essere percepita nell'**immaginario collettivo** come la sede naturale della **sovranità**

CREATIVE COMMONS



Sopra, il coro con la Pala d'Oro e il Sarcofago di Carlo Magno nella Cattedrale di Aquisgrana. A destra, il dipinto celebrativo di Napoleone di Jean-Auguste-Dominique Ingres. Il Gran Corso paragonò il suo governo a quello dell'imperatore romano Diocleziano.

▶ rivendicando in tal modo palesemente una continuità simbolica con i grandi protagonisti dell'epoca imperiale. Nella storia dell'Europa moderna, invece, trovò spazio anche l'eredità della Roma repubblicana: durante la Rivoluzione francese i giacobini, per non fare che l'esempio più clamoroso, attinsero a piene mani all'immaginario di Roma come di Atene e Sparta, dando il pretesto agli avversari di accusarli di aver dimenticato, nel loro afflato egualitario, l'esistenza nelle civiltà classiche della schiavitù, che pure tanto deprecavano.

"CESARE SI NASCE"

Il tardo Settecento, del resto, vide in generale il trionfo del Neoclassicismo, corrente artistica che cercava il suo confronto, prima di tutto estetico e poi valoriale, con la Grecia antica e con la Roma imperiale. Fu però in questo caso la figura di Giulio Cesare a ergersi come punto di riferimento assoluto, evocato come tale a più riprese dal dominus del momento, Napoleone Bonaparte. Fu proprio il Gran Corso a coniare, per esempio, il motto "Cesare si nasce, non si diventa": una delle tante sentenze che provano il suo continuo rapportarsi con la storia di Roma nel tentativo di vedervi un parallelismo con la propria folgorante ascesa. Certo, una volta paragonò il suo governo a quello di Diocleziano, che nel III secolo riformò lo Stato introducendo la tetrarchia nel tentativo di renderlo più stabile contro la pressione crescente dei barbari e la crisi economica e politica imperante. Ma alla fine Napoleone continuò sempre a evocare il confronto d'elezione con la dinastia Giulio-Claudia, al punto da dichiarare, in uno dei suoi tanti eccessi di megalomania, "Io sono della migliore stirpe dei Cesari, di quelli che fondano!".

Guardò a Roma e alla sua storia, e di nuovo all'eterno modello di Cesare, anche l'ultimo imperatore francese, Napoleone III, seppure in un'ottica del tutto diversa, improntata stavolta al recupero e alla esaltazione nazionalistica delle radici celtiche della nazione. Gli antichi Galli e il loro campione, Vercingetorige, furono elevati nell'olimpo degli eroi nazionali; gli stessi luoghi che erano stati teatro delle terribili battaglie tra i Galli "resistenti" e i Romani "invasori" furono oggetto di un meticoloso programma di ricerca e valorizzazione allo scopo di riesumarne la memoria. Parigi promosse lunghe e dispendiose campagne di scavi archeologici volti all'individuazione di siti memorabili come Alesia, Gergovia e Bibracte, e di queste Alesia, che aveva ospitato la valorosa quanto sfortunata resistenza finale di Vercingetorige a Cesare durante l'epico assedio costato nel 52 a.C. la fine dell'indipendenza delle Gallia, fu identificata con la cittadina di Alise-Sainte-Reine in Borgogna e divenne oggetto di scavi sistematici a partire dal 1861 che portarono al ritrovamento di reperti raccolti nel Museo d'Archeologia Nazionale, creato nel 1862 a Saint Germain-en-Laye. Ma, va sottolineato, l'esaltazione della radice celtica non sfociò mai nella denigrazione di Roma, a cui lo stesso Napoleone III faceva del resto risalire i fondamenti stessi della civiltà francese moderna, dalle istituzioni alla lingua.

> Durante il Risorgimento il richiamo alle gesta degli antichi eroi ispirò l'**azione dei patrioti**, che si sentivano in dovere di replicarne **il valore nella lotta**

DAL RISORGIMENTO AL FASCISMO

Se dunque l'eredità di Roma antica ha rappresentato una matrice culturale costante nella storia d'Europa (e non solo), in Italia in particolare la grandezza e la cultura del passato romano sono spesso state invocate come legittimazione e base dell'identità nazionale. A metà dell'Ottocento, durante il Risorgimento, il richiamo alle gesta degli antichi eroi ha ispirato l'azione dei patrioti, che si sentivano in dovere di replicarne il valore nella lotta per cacciare lo straniero allo scopo di riunificare la penisola e riportarla, finalmente libera e indipendente, di nuovo al centro del mondo. Vagheggiava Roma, per esempio, Giuseppe Garibaldi nei suoi discorsi esclamando "Oh! Roma!, patria dell'anima!, tu sei veramente la sola!, l'eterna! Al di sopra d'ogni grandezza umana anche oggi...

CREATIVE COMMONS

sotto qualunque degradazione! Il tuo risorgimento non può essere che una catastrofe da mettere a soqquadro il mondo!". E Goffredo Mameli, l'autore dei versi della *Canzone degli Italiani* scritti di getto durante i moti di Genova del 1847 e poi destinati a diventare inno nazionale, cantava il risveglio dell'Italia che, cintasi la testa "dell'elmo di Scipio" (Scipione), si accingeva a conquistare la vittoria, che Dio stesso aveva creato "schiava di Roma".

Una volta terminato il Risorgimento, il richiamo all'Urbe antica divenne fondante per il nuovo Stato italiano, improntato sulla carta a ideali quali la fierezza nazionale, l'unità d'intenti, la grandezza e la forza. La sua stessa capitale, dopo le parentesi torinese e fiorentina, non avrebbe potuto essere che Roma, come anticipò chiaramente uno dei principali protagonisti del Risorgimento, Camillo Benso Conte di Cavour, in un celebre discorso tenuto davanti al Parlamento a Torino, il 25 marzo 1861, quando ancora la Città Eterna era capitale dello Stato pontificio, quindi di uno Stato estero: "In Roma concorrono tutte le circostanze storiche, intellettuali, morali che devono determinare le condizioni della capitale di un grande Stato. Roma è la sola città d'Italia che non abbia memorie esclusivamente municipali; tutta la storia di Roma dal tempo dei Cesari al giorno d'oggi è la storia di una città la cui importanza si estende infinitamente al di là del suo territorio; di una città, cioè, destinata a essere la capitale di un grande Stato". Il sogno di Roma capitale si sarebbe concretizzato nel 1871, un anno dopo essere stata strappata al Papato con la Breccia di Porta Pia, confinando il pontefice Oltretevere.

L'uso squisitamente politico del mito di Roma tornò evidente mezzo secolo dopo con l'ascesa del Fascismo, che introdusse una precisa simbologia nostalgica – il saluto romano, i fasci littori – opportunamente rielaborata per richiamare le suggestioni di un antico impero, fondato su valori solidi e concreti, ordine, disciplina e legge, che ora poteva riproporsi in tutta la sua grandezza sotto la guida del Regime. La muscolare esibizione di forza perpetrata da Mussolini nel riproporre l'idea di un grande impero coloniale si accompagnava a un'ossessiva e a tratti parossistica esaltazione dell'invincibilità delle legioni, che voleva redivive nell'esercito inviato a combattere dapprima in Africa, alla ricerca del fatidico "posto al sole", e poi nel Secondo conflitto mondiale.

Mussolini durante un discorso pubblico a Milano nel 1930. Il fascismo esaltò il modello di grandezza dell'Antica Roma.

UN'EREDITÀ VARIEGATA

Ma il lascito (così come la fortuna) dell'Urbe non si limita certo alla sola politica. La Chiesa cattolica, per esempio, si giovò moltissimo, per la sua stessa affermazione e diffusione, della dimensione ecumenica dell'impero, mentre sul piano culturale Umanesimo, Rinascimento e il già citato Neoclassicismo ripresero gli stilemi propri dell'arte e della letteratura romana trovando in esse, come in quelle greche, modelli estetici e di contenuto ritenuti insuperabili.

L'eredità di Roma è del resto palpabile un po' ovunque: se il diritto romano è l'architrave su cui poggiarono per secoli (e poggiano tuttora) i sistemi giuridici del mondo mediterraneo, il latino, diffuso in tutta Europa con l'affermarsi dell'impero, è il seme da cui germogliarono tutte le lingue romanze moderne. Due vette toccate da Roma antica sembrano però del tutto inattingibili ai contemporanei: il governo dei migliori e la civitas, la cittadinanza ecumenica. Il primo, seppure tra inciampi e corruzione, sopravvisse fino a Costantino, e resta un modello ineguagliato capace di far coabitare l'eccellenza, non soltanto militare, dei magistrati preposti alla "cosa pubblica" con il concetto di servizio e di dovere nei confronti dello Stato, sullo sfondo del necessario consenso popolare. La cittadinanza ecumenica, invece, fu la concretizzazione del sogno di fare di un impero costruito sulla forza della spada una patria ospitale per popoli diversi attraverso un processo politico inclusivo, capace di rispettare ogni particolarismo giuridico, religioso e culturale in nome di un bene ritenuto comune, superiore e universale. •

A sinistra, Garibaldi entra a Napoli il 7 settembre 1860. Anche lui richiamò nei suoi discorsi il mito di Roma.

CREATIVE COMMONS

ROMA POTENZA MILITARE

REALIZZAZIONE: Studio Editoriale Brillante S.r.l. • **HANNO COLLABORATO:** Elena Percivaldi, Mario Galloni, Antonio Ratti, Giuseppe Cascarino, Marco Lombardi, Nicola Zotti. Illustrazioni: Luciano Parisi

ROMA POTENZA MILITARE

Bimestrale - prezzo di copertina 9,90 €

Realizzazione editoriale a cura di:
Studio Editoriale Brillante S.r.l. diretto da Giuseppe Brillante
info@studioeditorialebrillante.it
Collaboratori: Claudia Reali, Anna Cessa

Sprea S.p.A.

Socio Unico - direzione e coordinamento Gestione Editoriale S.p.A.
Sede Legale: Via Torino, 51 20063 Cernusco Sul Naviglio (Mi) - Italia
PI 12770820152- Iscrizione camera Commercio 00746350149
Per informazioni, potete contattarci allo 02 924321

Presidente: Luca Sprea
CDA: Mario Sprea, Claudio Rossi (pubblicità e marketing)

Andrea Franchini (qualità editoriale)
Art director: Silvia Taietti
Coordinamento:
Gabriella Re, Silvia Vitali , Ambra Palermi (Coordinamento Editoriale), Alessandra D'Emilio, Roberta Tempesta, Elisa Croce, Lara Montaperto (Segreteria Editoriale), Francesca Sigismondi (ufficio legale), Tiziana Rosato (acquisti e produzione)

Amministrazione: Erika Colombo (responsabile), Virginia Argero, Irene Citino, Sara Palestra, Danilo Chiesa - amministrazione@sprea.it

PUBBLICITÀ
Segreteria Marketing: Emanuela Mapelli - Tel. 02 92432244
pubblicita@sprea.it

SERVIZIO QUALITÀ EDICOLANTI E DL
Sonia Lancellotti, Laura Galimberti : tel. 02 92432295/440
distribuzione@sprea.it

FOREIGN RIGHTS
Gabriella Re: tel . 02 92432262 - international@sprea.it

Direttore responsabile: Luca Sprea

Conoscere la Storia, pubblicazione registrata al Tribunale di Milano il 15.11.2007 con il numero 717.

Distributore per l'Italia:
Press-Di Distribuzione stampa e multimedia s.r.l. - 20090 Segrate
ISSN: 2283-8449

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A.- Salerno

Copyright Sprea S.p.A.
La Sprea S.p.A. titolare esclusiva della testata Conoscere la Storia tutti i diritti di pubblicazione e di diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Via Torino, 51 Cernusco sul Naviglio (MI). La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispettodel decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea S.p.A. Per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo.

Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

È IN EDICOLA!

ANCHE IN VERSIONE DIGITALE A 4,90€

Acquista la tua copia su www.sprea.it/pistoleri

Scansiona il QR Code

FERREA DISCIPLINA, ARMI, TATTICHE, ORGANIZZAZIONE: ECCO I SEGRETI CHE HANNO PERMESSO ALL'URBE DI CONQUISTARE IL MONDO.

Dalle riforme militari all'addestramento dei legionari, dalle macchine belliche alle opere di fortificazione, dai perfetti *castra* alle strategie di guerra, l'avvincente racconto delle imprese dei Romani.

ROMA
POTENZA MILITARE

ESERCITO
Dalle prime legioni arcaiche alle poderose armate imperiali

ASSEDI
Le macchine e le strategie per vincere città e fortezze avversarie

MARINA
Gli scontri, le navi e le tattiche che sono passati alla Storia

INGEGNERIA
Il "genio" militare che ha realizzato opere imponenti

CONDOTTIERI
Gli uomini che hanno guidato le truppe con coraggio e sapienza

BATTAGLIE
Scopriamo i trionfi più clamorosi e le sconfitte più cocenti

NEMICI
Il millenario braccio di ferro fra l'Urbe e i popoli ai confini

MITO
Ecco come la grandezza di Roma è diventata un ideale nei secoli

CONOSCERE LA STORIA SPECIALE N. 9 - BIMESTRALE - **9,90 €**

9 772283 844022 80009

P.I. 13-03-18 MARZO/APRILE